

# GEN 4 ERATION



## Novastorm

Jetez vos consoles à la poubelle !

### PREVIEWS

King's Quest 7,  
Lemmings 3,  
Kyrandia 3, Last  
Dynasty,  
Transport Tycoon



### MAGIC CARPET :

la nouvelle  
révolution  
signée Bullfrog !



A l'intérieur du magazine :  
bon pour un CD ou une disquette démo



## L.B.A.

Original ! Jouable !  
Français... L'extase !

Etrange western  
dans une jolie petite ville...  
fantôme.

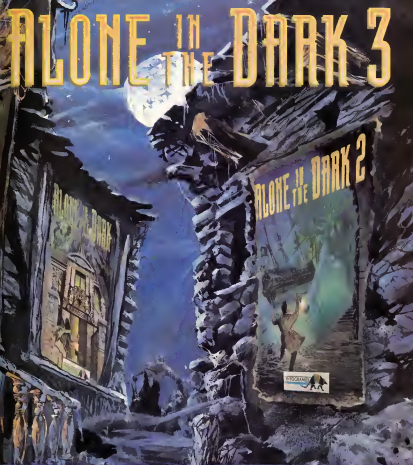


## ALONE IN THE DARK 1, 2 ET 3 : LA GRANDE SAGA DU DÉT



- Simulation révolutionnaire en 3D subjective.
- 270 décors, 60 personnages.
- Vitesse d'animation jusqu'à 94 images/seconde.
- Niveau de difficulté paramétrable.
- Sauvegardes prédéterminées.





**VE DE L'ÉTRANGE SUR PC CD-ROM A PARTIR DE 149,00 Frs\*.**

**OFFRE EXCEPTIONNELLE :** Alone in the Dark CD ROM vous est offert pour l'achat de Alone in the Dark 2 ou Alone in the Dark 3.  
(offre limitée selon disponibilité des stocks).

350 000 Alone in the Dark  
vendus dans le monde.

Informations et Jeux concours au 36 68 30 20 (2,19 Frs T.T.C. la minute)

Vol. 1 et vol. 2 également disponibles sur disquettes 1,44 Mo

Infos et jeux concours au 36 68 30 20 (2,19 Frs T.T.C. la minute) (Alone in the Dark 2 à 149,00 Frs) (Alone in the Dark 3 à 149,00 Frs)



© 1994, INFOGRAMES INC. CANADA



1



8



2



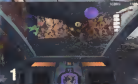
3



4



5



1

### 1-DESCENT™

Action

PC 3.5  
CD-ROM PC

### 2-CYBERIA™

Action / Aventure

CD-ROM PC

### 3-STONEKEEP™

Jeu de rôle  
fantastique

CD-ROM PC

### 4-VOYEUR™

Aventure - Thriller  
Politique

CD-ROM PC  
CD-ROM Mac

1994 Ubi Soft, tous droits réservés. Ubi Soft est une marque déposée de Ubi Soft.  
Cyberia est une marque déposée de Ubi Soft. Stonekeep est une marque déposée de Ubi Soft.  
Voyeur est une marque déposée de Ubi Soft. Descent est une marque déposée de Ubi Soft.  
Cyberia est une marque déposée de Ubi Soft. Stonekeep est une marque déposée de Ubi Soft.  
Voyeur est une marque déposée de Ubi Soft. Descent est une marque déposée de Ubi Soft.



5



6

plein

Inte

Distribué par :





# Jeux d'exploration

108 rue Armand Carrel  
9108 Montreuil Cedex

**5-SIM CITY ENHANCED™**  
Stratégie  
CD-ROM PC

**6-BLACKWAVE™**  
Action / Aventure  
PC 3.5

**7-DUNGEON  
MASTER II™**  
Jeu de rôle  
fantastique  
PC 3.5  
CD-ROM PC  
Amiga  
Mac

**8-WARCRAFT™**  
Stratégie fantastique  
PC 3.5  
CD-ROM PC

Présentés au :

**4<sup>E</sup> SALON INTERNATIONAL  
DE LA HIGH-TECH  
DE LOISIRS**

**SUPERGAMES**

30 Novembre - 4 Décembre 1994  
Paris - Porte de Versailles



# Sommaire

## DISQUETTE GRATUITE

Ce mois-ci une grosse surprise  
patage en plus des disquettes  
vous avez également le choix  
d'un CD.  
PAGE 10

## KIG PADLE

Didier est surveillé avec les  
lignes. C'est donc d'une poigne  
de fer qu'il nous a imposé le  
Thème de Jazz Jack Rabbit !  
PAGE 12

## COUSINER OU TRICARD

Le thème vous répond  
en direct live. Au fait, Gédé  
cherche des testeurs. Si cela  
vous intéresse, rendez-vous en...  
PAGE 14

## NEWS

Ressemblance de produits en news  
et encore quelques infos  
surtout...  
PAGE 22

## PREVIEWS

Encore une avalanche de  
previens avec pas moins de neuf  
produits tous beaux tous chauds  
PAGE 44

## REPORTAGE ATREID CONCEPT

Ils pensaient qu'ils échapperaient  
à nos investigations en se cachant  
dans le bordelais...  
Et bien ils avaient tort (il)  
Nous avons enfin notre plus fin  
lancer sur leurs traces ! Didier  
Lafontich en personne. On ne fait  
pas étourdiment son destin.  
Il a de petites jambes mais une fois  
qu'il a failli se priver, il ne le lâche  
plus. C'est donc les poches  
pleines de superbes produits  
et une mort que nous avons  
récupéré notre Gipi national.  
PAGE 66

## ABONNEMENT

On ne va pas vous le redire cent  
fois. ABONNEZ-VOUS (il)  
Vous serez les premiers à  
recevoir Gédé, vous gagnerez  
en fait, vous sentirez bon le sable  
chaud, les filles se jeteront  
sur vous, et vous pourrez en  
faire tout ce qu'il vous plaira.  
(De la disquette, bien entendu !)  
PAGE 24

## TESTS

Quatre poids lourds de fin  
d'année se font ce mois-ci /  
intervenir. Little Big Adventure,  
Newsworld et Magic Carpet.  
Il y a pour tout les goûts,  
même pour les plus difficiles.  
Et dire que ce n'est qu'un début...  
PAGE 74

## SOLUCES

Puisque certains d'entre vous  
sont probablement aussi masqués  
que Thierry dans les jeux  
carrés, Gédé qui est toujours  
là quand on a besoin de lui vous  
fait le coup de main  
indispensable et efficace.  
PAGE 144

## LES PETITES ANNONCES

Vous ne savez plus quel an faire  
de vous élever le bon  
occure ? C'est en...  
PAGE 162

## REPORTAGE

P. 66

### LE CONCEPT ATREID

Bordeaux n'est pas uniquement le pays du bon vin... Sur cette terre  
fertile pousse également un excellent cépage de programmeurs.  
C'est au sein de la société Atreid Concept que l'alchimie s'opère avec  
en fût pour le millésime 95 des produits qui s'annoncent comme étant  
révolutionnaires tel Warriors : un jeu de baston complètement original.



## PREVIEWS

P. 44

### VIVEMENT BIENTOT !

Noël arrive à grands pas et les supers produits commencent  
à montrer le bout de leur nez. Pour les amateurs de jeux de  
gestion, Microprose s'apprête à sortir un compromis entre la  
beauté graphique de SimCity 2000 et l'intérêt de Railroad  
Tycoon. Un produit parmi tant d'autres ; bon présage pour Noël !



## TESTS

P. 74

### LBA

On l'attendait depuis des mois, et on ne peut vraiment pas dire que l'on est déçu. La petite merveille des auteurs d'Alone In The Dark tient toutes ses promesses.



### MAGIC CARPET

Non ! Magic Carpet n'est pas qu'un simple simulateur de tapis volant. Bullfrog nous offre un des jeux les plus originaux depuis son fabuleux Populous. Stratégie, action, jeu à plusieurs, en relief grâce à des lunettes, en virtuel si vous possédez un casque et même en stéréovision. Tous les ingrédients sont réunis dans ce hit.



## EDITO

### Aberration tout court ?

Que se passe-t-il ? Au moment où le milieu du jeu vidéo s'organise, voilà que d'aucuns pétent les plombs et se mettent à vouloir le moraliser. Si les auteurs de Doom 2, qui font flinguer des SS dans leur jeu, sont des néonazis, que dire du "Jour le plus long" ? Bonjour les Intellos ! Pourquoi n'avoir pas réagi aux Indiana Jones et à leurs débauches de croix gammées et de nazis puérilisés ? La sensibilité de nos censeurs est tout aussi sélective concernant les simulateurs de vol Microprose. Le communiste, l'irakien ou le sud-américain auraient-ils moins d'importance ? Et les films, et la télé, "Tueurs nés", le Rwanda ? Nous serions les premiers à dénoncer un jeu soutenant des positions raciales, voire extrémistes. Ou plutôt, n'en parlerions nous pas pour éviter de lui faire une publicité que nous n'avons vraiment pas envie de lui faire. Même si ce type de polémique est le meilleur moyen pour doper ses ventes (n'est ce pas, d'aucuns ?) Toute la profession s'est mise d'accord sur un système de recommandations par âge. Personne n'oblige personne à acheter Doom 2 (si ce



n'est d'aucuns qui va, du coup, donner l'envie à certains). La boîte de jeu comporte un évertisement qui conseille le jeu aux plus de 18 ans. L'annonce, c'est vrai, est

ambiguë, voire incitative. Seule une loi pourrait (devrait ?), comme pour le cinéma, interdire au-dessous d'un certain âge tel ou tel type de jeu. En attendant, le tendance est à l'escalade car les prochaines productions comme Quarantine, Hell ou Phantasmagoria vont être particulièrement gratinées. Allez, on espère que c'est un accident et que d'aucuns va réentendre le hachette de guerre. En dehors de ça, il est fortement question de profiter de tous les bons jeux du moment.

Toute la rédaction.\*

\* Salle de rédaction - 6 heures du mal - Pas une tête ne dépasse  
Les rédacteurs écoutent, fascinés, leur leader Stéphane qui, debout sur une estrade, les interpelle.

STEPHANE (marthal et conquérant)  
"Tout le monde est bien d'accord avec mon éditio SIFFER"  
LE CHORUS DES REDACTEURS  
(hypnotisé, dera un seul en)  
"Hail Stéphane"  
Il y a bien un article II

### RUFF'N'TUMBLE

Décidément, les anglais sont de grands enfants. La preuve : voici qu'ils nous proposent un superbe jeu d'arcade sur Amiga dont le héros est un bambin.





# Découvrez dans les maga



CD Rom PC

Rebel Assault and Sam & Max games © 1993 LucasArts Entertainment Company. All Rights Reserved. Used Under Authorization. Rebel Assault, MP50 and LucasArts are trademarks of LucasArts Entertainment Company. Star Wars is a registered trademark of Lucasfilm Ltd. Sam & Max is a trademark of Blevins Perpetua. Star Wars is a registered trademark of Lucasfilm Ltd. The LucasArts logo is a registered trademark of LucasArts Entertainment Company. MP50 is a Patent no. 5 319 057. Dark Forces computer program © 1994 LucasArts Entertainment Company. Dark Forces exclusive display © 1994 LucasArts Entertainment Company and Lucasfilm Ltd. All Rights Reserved. Used Under Authorization. Star Wars is a registered trademark of Lucasfilm Ltd. Dark Forces and LucasArts are trademarks of LucasArts Entertainment Company.



Carrefour 



# STAR WARS REBEL ASSAULT

Gagnez  
un tapis  
souris  
Rebel  
Assault™

CD Rom PC - CD Rom MAC

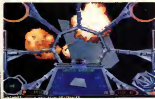
## LucasArts sans Carrefour

Les 70 premières personnes qui achèteront un jeu LucasArts™ dans un magasin Carrefour à partir du 1er novembre 1994, recevront gratuitement un tapis souris Rebel Assault™, série limitée.

Envoyez une preuve d'achat à :

GIS - Opération Carrefour - BP 2 - Route de la Gecilly  
56200 Carentoir

Liste des magasins Carrefour proposant  
un rayon micro-informatique : 3615 CARREFOUR



CD Rom PC



COLLECTOR CD

# DISQUETTES ET CD GRATUITS !

Ne manquez pas le mois prochain nos démos jouables exceptionnelles et surtout gratuites, grâce au coupon en page 34. Notez surtout l'arrivée d'un CD-Rom PC & Mac plein de démos. Il suffit de cocher le format désiré sur le coupon, d'y inscrire LISIBLEMENT vos coordonnées et voilà, vous recevez chez vous, en moins d'un mois, la démo pour votre machine !



## BC RACERS

Si vous vous êtes remis du choc du mois dernier, avec la démo jouable de Magic Carpet, nous nous proposons de vous présenter à nouveau avec la démo jouable de BC Racers, une course de voiture de Core Design qui s'annonce comme un sérieux rival pour Supercars !

## ST : DP ou...

C'est toujours le même problème. Cette machine, n'est plus supportée que par une poignée de fanatiques. On fait tout ce qu'on peut pour vous trouver quelque chose de sympa !



## WORLD OF SENSIBLE SOCCER

Après toute la suite de jeux de foot, plus ou moins bons, arrive très prochainement l'entrée de la série suite de Sensible Soccer, développée par Renegade. Nous vous proposons une démo jouable incroyable, qui vous plongera dans l'ambiance des pérorées vertes de tous les pays. Nous gardons cependant en réserve un tableau du dernier Bipper de 21st Century.

## MAC : Flashback ou pas flashback ?

Alors que ce jeu tant attendu vient d'arriver sur Mac, on fait des pieds et des mains pour obtenir une démo jouable. Heureusement pour vous, les éditeurs semblent de plus en plus intéressés par ce standard, et les possibilités de démos jouables à offrir s'annoncent prometteuses.

# UN CD-ROM GRATUIT

Désormais, nous vous proposons en plus, tous les mois, la possibilité de recevoir grâce au coupon encarté, un CD-Rom pour PC et pour Mac, contenant des tonnes de démos, jouables ou non ! En plus, les 500 premiers coupons renvoyés pour PC recevront un CD avec des démos de Woodruff et de The Last Dynasty, les deux prochains hits de chez Coktel Vision (cf. Previews).



## POUR CD-ROM MAC

Toutes les démos se lancent à partir du CD ! Découvrez les superproductions ludiques telles que Helioh, The Journeyman Project, SpaceShip Werlock ou Iron Helix. Du charme sur CD ? Découvrez avec nous Virtual Escort. Le multimédia est en marche, alors prenez le train avec les démos de Total Distortion ou de David Bowie's Jump !

## POUR CD-ROM PC

Placez-vous sur votre lecteur de CD Rom, "G." en général, et tapez GD à l'invite de DOS. Ensuite, un menu apparaît dans lequel il suffit de choisir les démos à lancer. Theme Park : Découvrez la présentation puis le jeu de la géniale équipe de Bullfrog. FIFA Soccer : Vous aimez le foot et plus spécialement les jeux d'arcade base sur ce sport privilégié ? Découvrez notre démo jouable ! SOS Forêt Verte et Le Secret de la forêt Enloutée : Deux produits éducatifs pour découvrir les merveilles et les problèmes de notre planète bleue. Raptor, Solar Winds et Invasion of Instant Bits of Doom : Ces trois jeux d'horreur sont des musts dans leur domaine : ils sont entièrement jouables pour de longues heures d'amusement ! Vista Pro : Découvrez par un exemple impressionnant ce que l'on peut faire avec cet outil graphique fractal !







# KID PADDLE



## Jazz Jack Rabbit

par MIDAM





# Q U A R A N T I N E



DESIGNED BY T. F. R. B.  
and by Gametek

**GAMETEK**

GAMETEK, INC. 1000 10th Avenue, Suite 1000, New York, NY 10018





# VIDEOSAURE



**JURASSIC PARK**  
**EST ENFIN DISPONIBLE**  
**EN VIDEO.**





# BIEN SÛR, VOUS POURRIEZ MOURIR MAIS C'EST LA VIE...

✦ L'Empire Gérien est en guerre contre l'Alliance Alun. Choisissez votre stratégie et la stratégie que vous adopterez déterminent ni qui verra le contrôle de la crevasse d'Ascléri.

✦ Choisissez votre allié dans l'un ou l'autre camp. Pilotez onze différents véhicules armés d'armes, prenez le contrôle de plus de 100 missions différentes, puis intervenissez les combats pour une nouvelle partie inépuisable.

✦ Explorez des stratégies, orchestrez des batailles, pilotez des missions secrètes, et prenez les commandes de territoires avec des combats à grande échelle parmi les nébuleuses et les galaxies.

✦ Des graphiques en 3 dimensions hyper-réalistes, tout à fait fascinants avec des vaisseaux dessinés en détail, des images toujours en mouvement. Effets d'ombres et vidéo multimédia cinéma.

✦ Musique excitante, effets sonores saisissants, et sur la version CD-R-M, voix entièrement transmises en signaux numériques, provenant d'acteurs professionnels.



PAR BEN PEANT ET JULIEN GIL

GAMETEK

GAMETEK France, 67-201, 91012/Techno Campus Cedex, France

TAKE 2



R G E O E S I G N

# RINO

E O N T I N U E S



RECEVEZ GRATUITEMENT UNE CASSETTE VIDEO INTERNO.  
 Demandez cette page et jetez une main et adressez nous qu'on clique de  
 25 francs pour les frais de port. Le cliqué est à adresser à OCEAN, n° 1  
 rue de la République, 92100 CLAMART. La cassette vous sera  
 envoyée gratuitement sous le nom de 25 francs sur la cassette de INTERNO  
 "Making of INTERNO". Cette cassette comporte des extraits de jeu ainsi  
 que des interviews des programmeurs expliquant comment ils ont réalisé le  
 jeu. Cette offre est valable dans la limite des stocks disponibles.

**ocean**





DISPONIBLE POUR COMPATIBLES IBM PC ET CD-ROM

**1930**

Vous recevez 100 000 livres sterling et une  
vaste étendue de terre et de mer,  
comprenant de nombreuses villes. Vous avez  
100 ans pour faire vos preuves et devenir un  
magnat de l'industrie des transports:

**Transport Tycoon!**

Faites avancer l'histoire

Vous irez loin avec Transport Tycoon

**DISPONIBLE MAINTENANT  
EN VERSION FRANCAISE INTEGRALE**



3615 MICROPROSE

28 RUE ARMAND CARREL, 93100 MONTREUIL SOUS BOIS, PARIS.

TEL (1) 48 570554

**F A I T E S   A V A N C E R**



# TRANSPORT



# T

# Y

# C

# O

# O

# N



écrit et conçu par

*Chris Sawyer*

PRÉSENTE AU:

4<sup>E</sup>

SALON INTERNATIONAL  
DE LA HIGH-TECH  
DE LOISIRS

**SUPERGAMES**

DU 19 NOVEMBRE AU 4 DÉCEMBRE 91  
PARIS PORTE DE VERSAILLES

L'HISTOIRE

**MICROPROSE**

## S'IL MARILS, MOI AUSSI

**T**oujours très rapide dans ses développements, Sitarilis vient tout juste de réaliser un tournage en (vieux), dans un théâtre parisien pour la version CD-Rom du Robinson Requiem. C'est en effet une grande première pour cet éditeur reconnu, qui franchit définitivement le seuil du mult média avec ses prochaines productions. Au passage, un petit bravo à André, qui n'a pas hésité à monter sur les planches. En plus des scènes vidéos intégrées, le joueur aura droit à des séquences en images de synthèse. D'autres améliorations ont été ajoutées suite aux remarques des utilisateurs. Ainsi, vous ne mourez plus en tombant lorsque vous vous approchez trop près d'un précipice, et vous pouvez aussi jouer en mode arcade, avec tout plein d'ennemis et d'armes. De la même façon, pour l'islar 3 sur CD-Rom PC, un gros travail est effectué concernant l'introduction au jeu et les séquences cinématiques, qui interviennent aux moments-clés de l'aventure. L'ensemble est réalisé sous 3D Studio comme il se doit de nos jours. Après ces apéritifs, on peut entrer de plein pied dans les nouveautés, avec d'abord un premier temps une simulation de gestion d'équipe de football, faite par Ascon Software, une compagnie allemande. L'aspect gestion semble être très important, mais les auteurs du jeu n'ont pas oublié le joueur en incorporant de nombreux dessins humoristiques pour "illuminer" un peu un produit appartenant à un genre plutôt sérieux. Enfin, de gros développements sont en cours, parmi lesquels on peut citer rapidement un autre titre de la gamme Robinson Requiem et l'islar 4, testant toutes les possibilités technologiques du moment. Une affaire à suivre dès le début de l'année prochaine. ■



# ROAD TO THE FINAL FOUR

Jouez à 5 contre 5

Véritables statistiques NCAA

Pisto en main très intuitive :  
2 minutes suffisent pour  
maîtriser le ballon

Plongez directement au cœur  
de l'action grâce à l'action zoom

Technologie 3D avec changements  
de vue ultra-rapides

## Jouez et gagnez

le top pour vos micros,  
DES LECTEURS CD ROM  
DES PACKS MULTIMÉDIA  
VOS JEUX PRÉFÉRÉS SUR  
CD, PC, AG



TÉLÉPHONEZ VITE AU

**36 68 22 24**

2Ft19 par minute



Ubi Soft

36, rue Armand Carrel  
93166 Montreuil Cedex

BETHESDA SOFTWARES

Présenté au

## SUPERGAMES

4<sup>e</sup> SALON INTERNATIONAL  
DE LA HIGH-TECH  
DE LOISIRS

30 novembre - 4 décembre 94  
Paris - Revue de Versailles

## Graines de Champions, à vos Baskets !!!

# NCAA BASKETBALL

## Le Basket en action !

DISPONIBLE SUR PC 3.5





Micro Application continue à inonder le marché avec des produits très divers. CD Speed est un outil indispensable à tout utilisateur de CD-Rom sur PC. Outre le fait qu'il accélère par un système de fichiers, la vitesse des lecteurs du marché, il est compatible avec toutes les unités présentes dans les boutiques (Sun, Panasonic, Mitsumi...) et se charge en même temps de la supervision et d'occuper les 20 Ko. La Soft Collection passe ainsi au Macintosh, avec deux produits dont "101 tableaux pour Excel", une base de tableaux réutilisable sous Excel et "CV et Lettres de motivation", des modèles pour la gestion de l'exercice, et d'autres produits.

## LE PENTIUM EN BAISSÉ

Les prix des PC et compatibles sont en partiel chute. Freevee en est faite avec les distributeurs comme Vofes ou même Incept Computers, avec des Pentium 50 PC) qui seraient à vendre pour moins de 1000 francs, des D34/100 pour moins de 1000 francs... Patientez encore quel peu et il peut en être de 1000 francs, vous aurez la machine qui coûtait plus de 2500 francs il y a un an à peine.

# Retribution

## Quand Gremlin croise les Visiteurs

*Le premier des jeux de Gremlin «Interactive» s'annonce comme un Comanche plus varié et plus stratégique avec une réalisation digne du support CD. Un produit clé qui annonce des produits Gremlin plus spectaculaires et plus adaptés au marché actuel c'est-à-dire développés pour le CD-Rom PC.*



En 2396, le Temps a atteint le point de non retour, son autodestruction n'est plus qu'une question de rapports de force entre les belligérants potentiels. Dès que la guerre en suspens aura éclaté, la race humaine perdra son emprise sur le temps. Mais avant le drame, le dénouement, les Krelliens arrivent sur leurs grands chevaux de métal et parviennent à restaurer le paix. Ils en profitent pour nous apporter leur technologie et partagent leur savoir. La race humaine prospère à nouveau, en croyant vivre en parfaite harmonie avec ses nouveaux amis. Mais cette sérénité de fa-

cade ne pouvait perdurer. Une partie de la population commence à disparaître des colonies les plus éloignées. Et l'horrible vérité éclate quand un unique survivant revient pour révéler les véritables raisons de l'intervention Krelliens. L'humanité n'est en fait rien d'autre qu'une source de nourriture, riche en protéines. Il suffit même que chez les Krelliens, on préfère la viande humaine à un bon steak de Schicko. La rage au cœur, vous êtes bien décidé à faire payer les Krelliens pour leur félonie. Retribution est un jeu dont la représentation graphique rappelle Comanche. Et même si la technique

utilisée n'est pas le Vocal Space (TM obligé), elle s'en rapproche énormément. Mais cette fois-ci, les onze campagnes pour cinquante missions du jeu ne se contentent pas du ciel et vous pouvez aussi contrôler un tank en plus de votre vaisseau. Contrairement à Comanche, le nouveau Gremlin est beaucoup plus stratégique et ses auteurs travaillent en ce moment à obtenir une jouabilité à l'échelle de toute la gamme. L'ambiance sonore du jeu est soignée avec une voix câblée pour la narration et une musique créée par le compositeur Chris Adams. Le jeu nécessite au minimum un 386DX33 mais un 486 est recommandé avec 4 Mo de Ram. Vous pourrez jouer aussi bien au joystick qu'au clavier ou à la souris. Une version disquette est prévue avec moins de missions (30 contre 50) pour Novembre. À titre d'information, Gremlin Interactive est le nouveau nom de l'éditeur. Nouveau nom, mais aussi nouveau logo et nouvelle ligne de produits, pas de Zool 3 en préparation mais de nombreux jeux destinés au support CD et aux nouvelles machines. Parmi eux Slapstream, une course spectaculaire en 3D texture qui rappelle le vieux Powerdrome d'Electronic Arts, dont nous reparlerons bientôt.





# DAWN PATROL

Présenté par  
**4<sup>E</sup> SALON INTERNATIONAL  
 DE LA HIGH-TECH  
 DE LOISIRS**  
**SUPERFAMES**  
 30 Novembre - 4 Décembre 1994  
 Paris - Porte de Versailles

## The First Air War

Dawn Patrol est un véritable simulateur de vol qui met avant tout l'accent sur les commandes du pilote et ses sensations. Grimpez dans le cockpit de votre appareil et préparez-vous à effectuer le vol de votre vie!

- **Pilotez au choix l'un des 15 appareils authentiques** - Sopwith Camel, Curtiss JN (Jenny), SPAD 7, et le triplane Fokker du Baron Rouge.
- **Une technologie de pointe (Leading Edge Technology, LET), qui utilise les techniques de mapping pour les avions et les paysages.**
- **Une résolution 640x400 pour des graphismes quatre fois plus détaillés que dans un simulateur traditionnel en VGA.**
- **Suivez vos exploits grâce à différentes caméras qui vous proposent des perspectives très variées : intérieur de votre habitacle, vues extérieures et vues missiles.**
- **Participez à plus de 150 combats aériens après avoir suivi le briefing de mission. Consultez un rapport détaillé pour chacune des batailles.**
- **Récupérez 64 biographies d'admiraux qui vont vous permettre de donner des caractéristiques personnalisées à vos propres personnages, que vous soyez un débutant ou un As.**
- **Retrouvez le récit de la «Grand Guerre» telle qu'elle s'est déroulée dans les airs, une par chacune des deux camps.**
- **Des effets sonores très variés et le Capriccio Italien de Tchaïkovsky qui vous accompagnent tout au long de vos longues heures de vol, apportant au jeu une touche brute d'authenticité.**

**Oubliez toutes les autres simulations et affrontez les As de l'époque, qui furent les pionniers du combat aérien.**

**Vous n'aviez jamais vu les combats d'aussi près!**

Ubi Soft

28, rue Armand Canal  
 93108 Montreuil Cedex  
 Tél : (1) 48 18 50 00

**empire**



©1994 Ubi Soft Entertainment

US GOLD  
FRANCE

Le 22 septembre dernier, se déroulaient sur les Champs-Élysées l'annonce officielle du tournant en France d'un humain d'US Gold, avec la charmante Valérie Maya comme responsable de la Communication. De grands projets s'ont en effet en développement chez la compagnie basée à Birmingham, avec pour la fin de l'année un soft-  
exceptio-nal - Under A Killing Moon, pour l'occasion. Jeff Brown, l'CG d'US Gold s'est délecté en y prenant pour faire le point avec la presse française sur cette aventure à notre marche. En ce qui concerne le projet, toujours retardé par une infection parfois, il devrait finalement se voir les remerciements d'un milliardaire, avec une version française à l'us de la plus, ainsi qu'il s'agit d'un des deux produits figurant au top des trois dans la réduction.

+ Gravis lance sa nouvelle carte s/m 15 bits, l'Ultrasound Max, avec 3 interfaces CD iFemacinc, Sony et Mitsumi, via Banque Magistrale en France pour environ 200 000 TTC.

La carte son Soundwave 32 SCSI d'Orchi propose une double interface SCSI (IDE pour environ 180 000 FF HT). La reste des caractéristiques sont identiques à l'ancienne Soundwave 32.

## La face des jumeaux révélée

L'association Twinfake, qui regroupe les indépendants du jeu vidéo pour fournir diverses aides et services, est en train de prendre l'assurance et de l'humour, grâce à l'énergie débordante de son président Gerald Gysx. Commencées par un petit retour en arrière sur la 25<sup>ème</sup> party qui s'est déroulée début septembre à Perpignan. Génération 4 et de CD Iolios vont vous faire découvrir les dimos présentées lors de cette manifestation. Nous avons commencé ce mois-ci avec les fillettes de la meilleure intro sur Amiga en moins de 64 Ko sur le disque Amiga. Nous devrions continuer à guillerement à vous proposer certains des gagnants, ainsi que des nouvelles fraîches en provenance de cette papillière de talents. En effet, Twinfake est en train de travailler sur de nombreux projets de jeux, dont quelques uns semblent réellement très sympatoques. ■



## SUPERGAMES : La fête avant les fêtes

[illegible][illegible]

**LE MEILLEUR DU CD-ROM A PARTIR DE**

**99F**



**99F**



**99F**



**99F**



**99F**



**119F**



**119F**



**119F**



**119F**



**119F**



**449F**



**379F**



**449F**



**449F**



**349F**



**419F**



**449F**

**TOUS CES TITRES SONT DISPONIBLES SUR CD PC**

**120 Magasins sur  
3614  
InterDiscount**

**i Inter** Hi-Fi Video  
Photo Radio  
**Discount**

**AUJOURD'HUI LE MEILLEUR C'EST LE MOINS CHER**

# LES NOUVEAUTÉS D'ABORD ! PC COMPATIBLE PC/CD ROM

## NOUVEAU DRAGON LORE



Un célèbre jeu d'aventure pour le PC Compatible. Un scénario béton, toutes les images créées à partir de 3D Studio, une animation parfaite, l'équipe Cryo a tenu ses promesses.

## NOUVEAU UNDER THE KILLING MOON



Un grand jeu de l'équipe Access. Une véritable aventure interactive réalisée grâce aux moyens les plus modernes de la programmation pour une véritable sensation d'incarner les héros de l'histoire.

## NOUVEAU INFERNO



Après avoir combattu l'empire Rexion dans Epic, SNB vous fait repartir au service. Équipé d'un nouveau chasseur, vous affronterez l'Armée de l'Empire au cours des 700 missions.

## FLIGHT UNLIMITED



Le nouveau logiciel est une véritable révolution. Le jeu d'essai est disponible gratuitement. Les graphismes sont fabuleux et la musique au top niveau.

**Commandez au 92 94 36 00 et recevez vos jeux en Colissimo**  
**GAGNEZ le jeu Dragon Lore 3615 MICROMANIA**  
(L'ET. le mercredi)

## SYSTEM SHOCK



Parce que vous êtes un joueur sérieux, nous vous proposons un jeu d'essai gratuit. Les graphismes sont fabuleux et la musique au top niveau.

**OUTPOST**  
Un jeu d'essai gratuit est disponible. Les graphismes sont fabuleux et la musique au top niveau.

## NOUVEAU SUPER KARTS



Un petit jeu de simulation qui vous procurera de véritables sensations ! Vous pouvez ainsi piloter un kart (50cc ou 100cc) sur 16 niveaux, seul ou à 2, par modem ou en réseau à 8 joueurs !

## LES OFFRES SPÉCIALES



## Le GAMEPAD PC SV 230

Commande indépendante de tir automatique, 2 vitesses de tir, sortie digitale à 8 directions.

**EXCLUSIF MICROMANIA**  
**79F** seulement avec l'achat d'un jeu PC ou PC/CD Rom !  
**Under the Killing Moon, Dragon Lore, Creature Shock ...**  
**Un CD Démo jouable GRATUIT ou une disquette 3P Démo GRATUITE\* avec l'achat d'un jeu PC CD Rom ou PC**

\* Offre valable dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 2 décembre 94 dans tous les magasins Micromania.

## DOOM 2



Le jeu le plus célèbre de l'automatique de jeu vidéo. Les graphismes sont fabuleux et la musique au top niveau.

**DELTA V**  
Un jeu d'essai gratuit est disponible. Les graphismes sont fabuleux et la musique au top niveau.

## ARMOURD FIST



Le jeu d'essai gratuit est disponible. Les graphismes sont fabuleux et la musique au top niveau.

**COLONIZATION**  
Un jeu d'essai gratuit est disponible. Les graphismes sont fabuleux et la musique au top niveau.







# Compatible Sound Blaster™ ne veut pas dire authentique...

**Sound  
BLASTER**

**Les prétendus™  
compatibles  
Sound Blaster**

- **Le prix**  
Creative Labs offre des produits de pointe à des prix toujours compétitifs.
- **La qualité**  
Plus de 5 millions de cartes vendues dans le monde en sont la preuve.
- **La fiabilité**  
Toutes les cartes sont fabriquées dans les usines Creative Labs suivant les normes les plus strictes du marché.
- **L'authenticité**  
Creative Labs est l'unique concepteur du standard ouvert Sound Blaster devenu référence mondiale.
- **Le service technique**  
Les conseillers Creative Labs assurent le suivi technique au niveau du choix, de l'installation et de l'utilisation. Appelez-nous (1) 39 20 04 21.
- **La compatibilité**  
Comment pourrait-on ne pas être compatible avec soi-même ?!
- **La documentation et les logiciels**  
Clairs, concis, efficaces.
- **La recherche et développement**  
Le standard Sound Blaster évolue constamment, garantissant sa pérennité.

**Le prix**  
Ce n'est pas cher, mais à quel prix !!

**La qualité**  
On peut s'attendre à tout !

**La fiabilité**  
À vérifier...

**L'authenticité**  
... d'une copie.

**Le service technique**  
Un conseil : cherchez à les contacter avant d'acheter

**La compatibilité**  
Presque uniquement en mode 8 bits.  
Domage lorsque l'on sait que la future version de Windows™ intégrera, en standard, la réelle compatibilité Sound Blaster 16.

**La documentation et les logiciels**  
Rarement en français, souvent en anglais, parfois même... en chinois !

**La recherche et développement**  
Le défi : demandez-leur l'équivalent de notre Sound Blaster AWE 32 !

**Méfiez-vous des contrefaçons !**



**CREATIVE**  
CREATIVE LABS



## GÉNÉRATION MICRO

Devant l'évolution rapide de matériel, vous êtes nombreux à vouloir acheter de nouvelles machines. Que faire capotant de vos ordinateurs "dépassés" comme votre ST ou votre Amig 500 ? Une solution existe, avec par exemple cette boutique créée de la part Montpennaise (Général) le Micro, 53 rue de l'ouest, 95014 Paris, qui permet aux utilisateurs de revendre ou d'acheter des logiciels et des matériels. Vous pourrez en outre y trouver un service d'assemblage de stations multimédia PC ? Une fois le logiciel installé pour télécharger un N64 plus fort...

## TA MÈRE EN SHORT DEVANT LE FLIPPER !

Proxad, Machine ST ST  
Savigny, 95014 Paris  
95014 Paris

Le spécialiste du matériel électronique nous offre le coup avec un nouveau produit et quatre nouvelles tables en perspective. L'arrivée du jeu multijoueur semble être la seule innovation.



## LE RETOUR DE CARNBY

(Alone 3 - Infogrames - CD-Rom PC et PC - Novembre)

La saga Alone s'apprête à accueillir un nouveau bébé, avec une aventure se déroulant cette fois-ci dans une ville du Farwest, site du tournage d'un film sur lequel rien ne se passe normalement. Edward Carnby, détective déjà présent dans le premier volet, revient en force pour une aventure très animée. Plus facile que son prédécesseur, Alone 3 possède surtout des graphismes et une animation au top niveau, grâce à une parfaite maîtrise des graphistes d'Infogrames. Avec une animation plus fluide, un scénario plus travaillé et une réalisation exceptionnelle, Alone 3 devrait susciter encore une fois l'engouement des foules ! L'interaction avec le monde est vraiment plus importante, les objets réagissent réellement et les personnages se comportent intelligemment. Ainsi, lorsque votre adversaire se retrouvera à court de munitions, il lâchera son arme pour se précipiter sur vous. Autre nouveauté, le joueur pourra modifier le degré de difficulté du jeu : il n'importe quel moment. Fini les crises de nerfs pour passer un ennemi quasiment invincible !



## One must fall

Que le meilleur gagne !

Bulic megagames • Legitime  
• Novembre

J'espère présent, les joueurs de PC ne disposaient pour se défouler que de pâles copies de Street Fighter II. À notre grand plaisir, c'est maintenant au tour d'Éric Megagames - compagnie réputée pour sa maîtrise - de s'essayer au genre. Le résultat est là. Deux des diables futuristes des hommes équipés de robots ultra-modernes s'affrontent sans merci. Ici, on ne fait pas dans la demi-mesure : tous les coups sont permis ! À vous d'équiper judicieusement votre android et d'affirmer ainsi votre supériorité lors du combat final. Cette réalisation, certes pas trop à se plaindre, ST est mal qu'il faut impérativement un CD-ROM pour profiter pleinement du jeu, les mouvements des protagonistes de fermettes sont réalistes et agiles. On apprécie particulièrement les effets spéciaux sous 3D Studio superbement réalisés. En outre, un fond sonore riche et varié appuie cette ambiance cybernétique. Mais qui devient Riva of the robot dans tout ça ? On se retrouve prochainement pour un jeu complet de la bête.

# CREATIVE

## Authentique Sound Blaster ne veut pas dire plus cher

Carte audio stéréo  
Sound Blaster 16

Lecteur CD-ROM  
double vitesse  
multisession

Haut-parleurs stéréo

CD English In Touch :  
perfectionnez votre  
anglais

CD compilation  
Electronic Arts :  
9 supers jeux  
pour vous défendre

Logiciels Creative  
DOS et Windows™

*Nouveau kit multimédia  
Sound Blaster CD16 Discovery Value*

**1995 F TTC\***



*Méfiez-vous des contrefaçons !*

CREATIVE  
CREATIVE LABS



16 bits de résolution  
1000000 de couleurs  
40000 notes



\*Prix de vente conseillé en France. Les prix peuvent varier en fonction des pays. Les prix sont indiqués en Francs CFA. Les prix sont indiqués en Francs CFA. Les prix sont indiqués en Francs CFA.

# ABONNEMENT

NOUVEAU

11 numéros

+

11 disquettes



**ABONNEZ-VOUS OU  
NOUS ENVOYONS  
NOTRE MAQUETTISTE  
CHEZ VOUS !**

**250 F**  
seulement !!

OUI, je m'abonne à Génération 4 accompagné de ses disquettes pour 11 numéros au tarif exceptionnel de :

**250<sup>F</sup>** au lieu de 360 F  
étranger : 362 F

Nom : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

Code Postal : \_\_\_\_\_ Ville : \_\_\_\_\_


Je paye par : ☐ chèque bancaire ☐ mandat lettre  
☐ virement postal pour l'étranger (n° de compte 01478490320).

Je veux recevoir mes disquettes au standard :

☐ Amiga ☐ Atari ☐ PC3 1/2 ☐ Macintosh

Date : \_\_\_\_\_ Signature (des parents pour les mineurs)

Couper & renvoyer accompagné de ton règlement à : Abonnement Génération 4,  
Service Abonnement - 38, rue de Bercy - 75012 Paris, Tél. : 43.67.50.60.

La Fabuleuse histoire de "THE 7TH GUEST"  
maintenant disponible  
sur -i en  
DIGITAL VIDEO

# the 7th GUEST

Version française !

La Fabuleuse histoire de "THE 7TH GUEST" est maintenant disponible sur CD-i en Digital Video. Cette édition spéciale comprend :  
- La version française de la bande son originale.  
- 22 images en 16 couleurs.  
- Les images de la bande son originale.

En Dolby Surround

 DOLBY SURROUND

Dolby and the  are trademarks of  
Dolby Laboratories Licensing Corporation



UN CD AUDIO DE LA  
BAND SON EST OFFERT  
POUR L'ACHAT DE  
"THE 7TH GUEST"

Virgin



PHILIPS

## UNE ÈRE DE NOUVEAUX SOFTS

• Durrévent, Merit Studio, filiale européenne de Merit Software est distribuée en France par Inadeo.

• Logitech et Minicube, proposent pour 790 FF TTC un pack avec Megarace MPC et le joystick 3D Cyberman.

### MPC À ACHETER ?

Pour quelques centaines de francs dans la jungle des terminaux informatiques, MPC est un standard multiforme qui correspond à un certain type de matériel sur PC (386 minimum, 4 Mo de Ram, lecteur de CD-Rom avec la vitesse, etc.). La norme MPC2 correspond à un lecteur de CD-Rom double vitesse, 1 Mo de Ram, à un 486 SX25.



Les possesseurs de PC ont pu découvrir depuis quelques années de formidables Sharewares, dont certains atteignent largement la qualité de softs commerciaux. Logitech révolutionne le marché, en proposant pour moins de 300 francs les meilleurs d'entre eux en version complète. Vous offrez par exemple retrouver tous les sharewares Apogee. Ainsi Raptor, un excellent shoot'em up à scrolling vertical ; Mystic Towers un jeu d'aventure action se déroulant selon une vue en 3D isométrique, dans lequel le joueur doit libérer le village de Rimm des forces du mal qui l'ont envahi. Wolfenstein 3D reprend les 4 épisodes de hit d'ID. Software pour des aventures mouvementées et sanglantes vous opposant à des hordes de nazis déca-



dents. Pour Duke Nukem 2, Half-ween Harry ou Hocus Pocus, le joueur se retrouve plongé dans des jeux de type plate-forme, plein d'ennemis, de pièges et de mécanismes à découvrir. La réalisation est toujours de qualité et surtout le jouabilité toujours optimisée pour une durée de vie importante. Bref, des idées de cadeaux en cette période de pré-fêtes ! ■

### VIRTUEL

McDonnell Douglas, célèbre compagnie aéronautique américaine vient d'acheter des systèmes Provision 100 VFX pour intégrer les modèles de ses prochains appareils volants à Devision Limited, compagnie basée en Angleterre. Ce système architecture autour d'un casque de réalité virtuelle, permet en effet aux techniciens d'évoluer aisément dans la réalisation virtuelle de leurs projets, en effectuant rapidement divers essais ou les modifications nécessaires. Ce système développé spécialement pour Douglas permet d'animer 500000 polygones par secondes ! Après GTE, la NASA, Shell, Matsushita, il semble que la réalité virtuelle devienne un sujet sérieux. ■

### 100 CONSOLES et CARTOUCHES DE JEUX

100 % Jeux Vidéos et Informations

36.70.23.22

des lecteurs CD-Roms, des chèques-cadeaux de 100 à 500 F., et plein d'autres surprises !.

plein de consoles AMIGA, SEGA sur le 1

36.68.11.66



49F90 le Single

- sur PC - prix exclusifs

119F90 le CD-Rom



Et pour consulter la liste de nos 48 singles et 16 CD Roms, tapez le 3615 code 7 SUR 7



Pour commander, 3615 code 7 SUR 7

### VIVE LE GNOME

Gnome est le nom d'un tout nouveau produit en développement chez une société américaine du nom de Porter. Ce film interactif a lui aussi été entièrement réalisé en images de synthèse. Ses images sont superbes, mais compte pour tous ces jeux, méfions-nous et attendons une version jouable pour apprécier pleinement la qualité de cette production. ■



### Stock book laser



Les professionnels de l'audiovisuel apprécieront ce nouveau CD-Rom, disponible maintenant dans certains points de vente pour moins de 500 francs. Deux ans de travail de professionnels, accompagnés de nombreux images pour illustrer le tout. Une base de données ludique et accessible pour tous les niveaux. ■



A FULL-MOTION VIDEO ADRENALINE RUSH \*



# CYCLEMANIA



PC CD-ROM

« Vous ne voyez plus le télécran ? ! Normal, il l'a tant défilé plusieurs semaines d'arrêter de fumer, ce qui le rend encore plus insaisissable. Incompréhensible dans l'immédiat de passer ses journées devant un peu trop d'œufs et vivants pour les amis sensibles. »

« Dans la série des initiatives étranges, Mieux. Il s'agit d'une surprise avec un chevalier, "résultat de 18 mois de recherches ergonomiques..." et une souris "au look de malin, avec un petit toit en cheminée comme base au corps". Messieurs, je vous rappelle que la saison d'octobre, ça n'existe pas ! »

## PEARSON RACHETE

Pearson's, groupe anglais produisant de nombreux magazines, chaînes de télé, chaînes câblées, etc., après avoir racheté Minitape, Software Town, vient de racheter Atreid concept, groupe de développement français. Six games stations Sillion Graphics et beaucoup de magazines pour l'année prochaine vont passer pour ce label, de nombreux développements importants étant déjà annoncés.

# DESCENTE AUX ENFERS

Hell - Gametek - CD-Rom PC - Décembre

**P**lus nous voyons des images de ce jeu et plus la pression monte ! Alors que Denis Hooper a gracieusement prêté son visage pour être mappé sur les visages d'un personnage en images de synthèse, ce thriller Cyberpunk aura, c'est certain, une véritable ambiance, grâce à des graphismes fabuleux. On se dirige avant une preview le mois prochain ! ■



## Award winning wargames

**Q**uatre wargames pour le prix d'un, c'est ce que propose SSI avec cette compilation seconde guerre mondiale. Tous les jeux présentés ici ont remporté une distinction officielle par un grand magazine américain. D'ou le titre. Le game du Pacifique est représenté par Pacific War et Carrier Strike. Le premier est essentiellement stratégique. Il offre au joueur le commandement suprême sur terre, sur mer et dans les airs pendant toute la guerre. Le second permet de commander une Task Force de porte-avions lors de grandes batailles comme Midway, les Salomon ou les Mariannes. War in Russia retrace l'affrontement entre Allemands et Russes dans sa totalité. Il est très détaillé tout se sentant jouable et c'est certainement un des meilleurs wargames américains. Clash of Steel reprend toute la guerre en Europe, de l'invasion de la Pologne à la prise de Berlin cinq ans plus tard. En plus de cette énorme campagne, il y a des scénarii plus limités comme Blitz 40 ou le D-Day argument. En conclusion, cette compilation est un bonheur pour les amateurs du genre ! ■



## Monty Python sur laser

Monty Python Complete Waste Of Time - 7th Level - MPC - Disponible

**T**ous les amateurs des Monty Python vont devoir se précipiter en adoptant leur meilleure "Silly Walk" pour s'offrir ce produit exceptionnel. Sur un seul CD-Rom, vous retrouverez les meilleurs sketches et dialogues débilités de ces maîtres en humour british. Outre de petites vidéos, vous aurez aussi le plaisir de retrouver les voix aux accents tellement typiques que c'en est un régal ! L'actualité du CD est clairement annoncée par le titre : il ne sert à rien, si ce n'est à perdre son temps. Une fois

cette évidence adoptée comme précepte, c'est un voyage interactif au pays de l'humour absurde pythonesque qui vous est proposé. Pour corser un peu la chose, l'utilisateur aura accès à des jeux stupides et glorieux, et il pourra même installer sur son Windows des bruitages du genre pet, éructation et autres indignités du genre, ou des fonds graphiques tirés de la série Flying Circus. Un régal pour les amateurs de Monty Python, à condition de bien maîtriser l'Anglais. ■

ESL  
PRESENTE

# Cyclones



Disponible sur PC et CD ROM PC  
Distribué par PPS





OUVREZ L'OEIL



MASTER OF  
**MAGIC**

À VOIR AVEC LE LIEU D'INÉVITABLES EN PC  
ET CD-ROM

**MICRO PROSE**

2415 MICRO PROSE  
20 RUE ARTHUR CARNOT, 93117  
NANTERRE CEDEX 15, PARIS  
TEL 01 47 47 51 71

MASTER OF

**MAGIC**™

PRÉSENTE AU:

**4<sup>e</sup>** SALON INTERNATIONAL  
DE LA HIGH-TECH  
DE LOISIRS

**SUPERGAMES**

DU 19 NOVEMBRE AU 4 DÉCEMBRE 94  
PARIS PORTE DE VERSAILLES

# THE MASK

**T**he Mask est un film complètement délecté et postiquement inoubliable parce que trop visuel. Groses mœurs, c'est l'histoire d'un petit banquier filot qui joue au Dr Jekyll et M. Hyde à cause d'un masque antique. Dès qu'il porte ce masque, il se transforme en un épique de personnage mi-humain, mi-caricature. Affublé d'une tige vert-pomme et de costumes hyper-chorts, Stanley Ipkiss (Jim Carrey), le petit banquier, devient le tourbillon de ces dames et le cauchemar des filles. Il profite de ses pouvoirs pour rendre la monnaie de sa pièce aux personnes qui abusent de sa trop grande gentillesse. Bien évidemment, Stanley est amoureux d'une superbe blonde (Cameron Diaz), dont c'est le premier film et qui est vraiment superbe) qui l'aimerait seulement... Mettant tous les atouts de son côté, il se transforme en Mask et débouque dans le club où chante la belle. En la regardant, il se transforme en loup à la Tex Avery : longue pendante, yeux démesurément sortis des orbites... et finit par la faire danser une rampe endiablée jusqu'à ce qu'elle ait mal aux pieds et se retire à sauter.

Vous l'aurez compris, les effets spéciaux du film sont incroyables. Du jamais vu. Si Ro-



ger Rabbit avait déjà très correctement dessiné son homme et personnages réels, The Mask donne ses lettres de noblesse à ce genre de film. On ne parvient pas à repérer les débuts lors des passages du dessin animé à la réalité. Il faut dire que ces effets ont été réalisés par des habitués du genre : Industrial Light & Magic a travaillé sur des films comme Jurassic Park, Abyss, Terminator 2 ou Roger Rabbit pour n'en citer que quelques uns. Jim Carrey contribue aussi largement à la qualité technique du film, sans raquette, il possède déjà un visage très élastique. Pour une première réalisation exception faite du film pour lequel nous avons habillé Charles Russell (Freddy 36), c'est une réussite. Même si l'histoire n'est pas neuve et frise parfois le vulgaire, The Mask reste drôle et créatif. Ne le riez pas ! AKO ■

## THE MASK

Sortie le 26 octobre

Réalisateur : Chris Columbus

Avec : Jim Carrey,

Patrick Reingle...



# THE SHADOW

**T**he Shadow est une série américaine créée en 1937 pour la radio. Des séries TV et des bandes dessinées ont suivi. Seul le cinéma n'y avait pas touché. C'est chose faite aujourd'hui. Si on vous dit : « Qui sait quel Mal est tapi dans le cœur des hommes ». Après avoir vu le film vous répondrez : « Le Shadow le sait. » Pourtant le Shadow (Alec Baldwin) n'a l'air ni noir, ni...



Le Shadow le sait. Son visage se déforme, sa personnalité se transforme. Habillé d'une cape et d'un chapeau, il hante les rues de la ville à la recherche des criminels. Tout le monde le connaît, personne ne l'a vu : de son initiation il a acquis le pouvoir de disparaître. En luttant contre le Mal, il lutte aussi contre son âme noire. Mais, Shuen Kan (John Lone), un disciple du saint homme, le sait. Il propose au Shadow de l'aider à asservir l'Amérique, au moyen d'une méga bombe. Le Shadow voit-il retomber dans le Mal ?

Le Shadow est un superhéros, que le noirisme rend plus attachant qu'un Batman ou un Superman. Mais, le hic du film, c'est Alec Baldwin. On a du mal à croire en son personnage de super défenseur de l'opprimé. Ce n'est pas son jeu qui pose problème mais plutôt son physique, un peu trop lourd



pour un héros. Le film en lui-même bénéficie de quelques effets spéciaux spectaculaires. Tel ce routeur qui devient horriblement vivant et se transforme en arme effrayante. The Shadow, sans être le film du siècle mérite le détour. AKO ■

## THE SHADOW

Sortie le 2 novembre

Réalisateur : James Wan

Avec : Alec Baldwin, John Lone,

Patricia Richardson...

**VENTE PAR CORRESPONDANCE UNIQUEMENT**

WIAL FRANCE S.A.R.L.

Tél.: (1) 39 87 09 90 - Fax: (1) 39 85 88 80

Tenez vous informé des dernières nouveautés,  
commandez directement, grâce au nouveau service minitel

**3615 ALLGAMES\*WIAL**

Heures d'appel du Lundi au Samedi : 10 heures à 19 heures

100% POLYESTER

[illegible]

**BON DE COMMANDE à expédier à Wial France S.A.R.L., B.P. 33, 95502 Gonesse Cedex**

[illegible]

# KING'S QUEST 7 : TI

## Quand le dessin animé...

**Tous les joueurs d'aventure sur PC ont un jour ou l'autre eu l'occasion de jouer à un épisode de la saga des King's Quest. Roberta Williams, à l'origine de ce mythe, s'est complètement investie dans la production d'un nouvel épisode, complètement révolutionnaire !**



**D**epuis de nombreux mois déjà, Sierra fait peau neuve, retravaillant et dépassant même les contours du moment. Avec le nouvel épisode de King's Quest, on peut quasiment affirmer qu'il s'agit là d'une nouvelle saga qui commence. En premier lieu, la technologie employée pour réaliser ce jeu d'aventure tient beaucoup plus de celle utilisée dans les dessins animés de type Disney que d'autre chose. Ce sont en effet plus de cent graphistes et animateurs professionnels du milieu des "Cartoons", qui ont été employés pour dessiner plus de vingt personnages et des dizaines de décors. Les animations sont riches et variées, que pour une superproduction destinée au cinéma donnerait excellent l'impression au joueur de participer à un dessin animé ! Tous les mouvements ont été dessinés pas à pas, pour ensuite être animés grâce à de puissants outils sur PC. Chacun des personnages possède ainsi son propre



style, surtout lorsque l'on se penche sur ses mouvements : grâce aux poses et à sa main, gauches pour le Roi des Troils. Vous retrouverez surtout les fameux effets, avec des gros plans, des plans éloignés, des plans fixes avec mouvement (scrolling), etc. que dans les dessins animés. Pour obtenir une correspondance de qualité sur PC et compatibles, Sierra s'est tournée vers le mode VGA, avec 256 couleurs pour une résolution de 640x480. La finesse de ce mode permet d'obtenir au final une qualité très proche de celle des films, cette ressemblance augmentant encore lorsque vous entendez les voix des personnages, de très haute qualité (CD obligé). Il ne s'agit pas seulement de la pu-

### Le Dessin Animé comme si vous y étiez !

En effet, l'ambiance lorsque vous conquièrez un dessin animé tient grandement à l'environnement sonore et la encore, Sierra a fait appel à des professionnels pour obtenir non seulement des dialogues riches et denses, mais aussi profonds, synchronisés à la perfection avec l'action et surtout variés. La même voix a été apportée aux bristages et aux thèmes musicaux, éléments essentiels pour obtenir un bon dessin animé. Pour les punitions, la grosse surprise vient à l'égard de la rapidité et de la fluidité du jeu qui tourne sous Windows 3.1 Si jusqu'ici, ogni d'aventure Windows était synonyme de lenteur quasiment assurée, les choses ont bien changé, apparemment grâce à l'utilisation de WinG de Microsoft (modules Windows d'accélération graphique), qui donne en fin de compte une rapidité d'animation légèrement supérieure à celle sous Dos !

La création d'un jeu réellement novateur dans le genre exigeait une interface elle aussi révolutionnaire. Ce jeu, destiné à un très large public, nécessitant donc une interface simple et Sierra a réussi à trouver un juste compromis. En cliquant sur un élément particulier, le joueur déclenche l'action qui semble la plus logique. Sur un objet, vous le prenez ou l'éloignez ; sur une personne, vous parlez, et ainsi de





# LE PRINCE-LESS BRIDE

## devient interactif !



**Un scénario digne  
des frères Grimm**

Théâtre se construit comme un filigrane, avec des chapitres qui s'enchevêtrent et combinent des clips d'œil à divers courts et longs métrages. L'histoire met en vedette deux femmes, Violante et sa fille, Rosette, frappées par un magot dans un monde féodal, mystique et fleuve, peuplé de trolls, de fées et d'enchantements. Le joueur dirigera tantôt une, tantôt l'autre, pour une aventure symphonique faisant plus appel à la culture qu'à des muscles. Le jeu sortira sur CD-Rom PC dans un premier tome, avec une version entièrement en français d'Alf Noél, avec une foule d'acteurs professionnels et une musique jouée par un véritable orchestre. Le Multimedia devient à suivre avec ce premier produit à la nouveauté ovine. Le dessin anime interagit.



## PREMIER MAIL ORDER

[illegible][illegible]

# ALL NEW WORLD

## L'invasion des petits hommes verts

**Une fois encore, la horde sauvage déboule dans de nouveaux mondes. Aidez-les à trouver la sortie car sans vous ils sont condamnés.**



lors à repasser et, bien sûr, les fameux escaliers à construire. La première règle à observer : garder son calme. Il existe toujours une solution. La deuxième règle consiste à avoir toujours un œil sur l'horloge. Le facteur temps est aussi un élément du jeu très important. Vous ne serez donc pas surpris en apprenant que le jeu est encore et toujours étonnamment.

**Quoi de neuf, doc ?**

Néanmoins, maintenant les innovations que cette nouvelle version apporte. Il y en a beaucoup ! Le principe de l'élé qui sauve tout le monde est encore valable, mais rappelez-vous combien nous avons peine pour le reconnaître dans une masse grouillante et compacte. Aujourd'hui, on clique dessus avec le bouton droit et sa chevelure se teinte en rouge. Facile ! Sa mission reste identique, on lui attribue toujours des fonctions très particulières. Pour cela, des casses sont disposées le long du parcours et on y trouve par exemple des briques pour bâtir un escalier ou des ventouses pour la varappe. Un Lemming ramasse une casse et se sert de son contenu quand vous



ont bien la capacité de lancer tous ces obstacles : ils savent creuser, construire des escaliers, sauter, rompre, grimper et même faire du parachutage. Du est le problème ? Et bien lorsqu'ils sont livrés à eux-mêmes... ils marchent. Ça y est, vous commencez à deviner un peu le but du jeu : il faut aider ces pauvres bêtes et leur di-

surveiller plusieurs Lemmings en même temps et la cohésion de leurs actions donne la solution. Autant vous dire qu'il faut avoir l'œil sur tout car ces braves Lemmings sont un peu débiles sur les bords. Il n'est pas rare d'entendre un joueur les insulter copieusement. Le principe du jeu est assez simple en fait. Chaque niveau est un casse-tête que vous devez résoudre avec ce que vous avez, à savoir de la main d'œuvre et des outils. Certains y voient un simulateur de "chef d'entreprise", d'est vous dire ! Les obstacles sont de diverses natures : murs à escalader, étendues d'eau qu'il faut traverser (les Lemmings nagent comme des

### **Vous devrez réfléchir différemment**

seront quel fait au bon moment. Quelque soit le nombre de Lemmings qui déboulent, on ne s'occupe en général que d'un seul d'entre eux. Il deviendra l'élé qui va sauver ses potes. On lui attribue à tour de rôle les fonctions adéquates pour surmonter tous les obstacles en lui demandant au passage de s'arranger pour que ses copains puissent aussi s'en sortir. Pas simple. Il arrive parfois qu'il faille



# OF LEMMINGS



le lui ordonnez. Faisons un essai avec l'escalier: il ramasse une caisse de brique et, le moment venu, vous lui demandez de construire. Le curseur de la souris se transforme en flèches rouges ou vertes selon qu'elle pointe dans une des huit directions autour de lui. Vert pour indiquer qu'il peut construire dans cette direction, rouge sinon. Le jeu prend une toute autre dimension puisque l'on peut utiliser les briques en les implantant verticalement ou en liant des ponts horizontaux. Il peut même construire un escalier vers le bas! Il en va de même avec la pelle. Les

caisses contiennent une certaine quantité de matière ou d'énergie qui s'épuise au fur et à mesure que l'on en utilise. La caisse peut être jetée une fois vide. Le «barre de fonctions» propose encore d'accélérer le temps, de faire des pauses et de faire exploser tout le monde. Il n'y a plus d'explosion à la carte.

Encore plus récent objet, la ventouse (beaucoup ressemblant au dégorgeur mur!) il convertit de l'utérus en tant que ventouse. Les caisses comportant le sigle horizontal de la ventouse permettent d'escalader des murs verticaux. On trouve aussi des caisses avec le dessin d'une ventouse. Elles se collent au plafond et le Lemming progresse en se tenant à leurs branches. Le fait vraiment nouveau concerne les personnages plus gros à l'écran qui s'avèrent donc plus faciles à utiliser. Une innovation de taille concerne le mouvement d'un Lemming: il est



devenu possible de lui faire changer le sens de sa marche sans qu'il rencontre un obstacle. Il suffit de lui cliquer dessus pour qu'il fasse demi-tour. Ce détail paraîtra incroyable à ceux qui n'ont jamais joué à ce jeu, pourtant tous les connaisseurs apprécieront. ■



## LES MEILLEURS JEUX AUX MEILLEURS PRIX !!!

### ■ SYSTEM SHOCK : 411 F

"Une superbe production en VF" selon Meulnax de Joyalix  
Octobre 94  
le jeu "TOP du mois", le choc nerveux!

"C'est le meilleur jeu que j'ai vu... un jeu qui va vous emmener  
au 7ème ciel. Au bout de dix minutes de jeu vous êtes dans  
gaster shock", Olivier de GEN4 oct. 94

### ■ UNDER A KILLING MOON : 581 F

"... l'authentique 16e interactif" Joyalix  
"... le 1er de l'année en matière de jeu  
d'aventure" GEN4 sept. 94"

259 F

581 F

369 F

### Super promos fin d'année : OUTPOST

- Wing commander Armada • Master of magic • COLONIZATION • Flight Unlimited
- Theme park • LOST EDIN • The need for speed • US navy fighter • Landquake Mar
- Armored fist • Delta V • Creature shock • Rebel Assault • Alone in the dark 3
- DOOM 2 • DRAGON LORE • Inform • LITTLE BIG ADVENTURE • Flash back

MBC MULTIMEDIA département jeux vidéo

## NOTRE SELECTION DES MEILLEURS JEUX DU MOIS



### ENCORE MOINS CHER SUR MINITEL \*

Consultez notre promo du jour sur 3615 USR \* jeux.  
Commandez 24H sur 24 par minitel (1,20 F/line)

A DES PRIX EXPOSÉS !

### VOUS SOUHAITIEZ UN AUTRE JEU ?

Alors commandez nous-le par tel ou (1) 46 91 08 32

### POUR COMMANDER

- soit par Minitel 3615 USR\* JEUX
- soit par téléphone tel ou 08 heures à 30 heures. Tél : (1) 46 91 08 32
- soit retourner nous par la poste un coupon réponse bien de commande à découper en joignant votre règlement à l'attention de:

MBC MULTIMEDIA, 43 boulevard de Verdun 92400 Courbevoie la Défense

☐ par chèque bancaire ou postal ☐ par mandat lettre ☐ par paiement au facteur

NOM \_\_\_\_\_ PRÉNOM \_\_\_\_\_

ADRESSE \_\_\_\_\_

VILLE \_\_\_\_\_ CODE POSTAL \_\_\_\_\_

TÉLÉPHONE \_\_\_\_\_ Signature obligatoire.

	PRE F.T.C.	PRE M.C.	QUANTITÉ	PRE T.C.
UNDER A KILLING MOON sur PC/CD ROM	581 F		1	581 F
SYSTEM SHOCK sur PC	411 F		1	411 F
Pris de port P.T.C. par produit commandé	20 F			20 F
Pris de carte de paiement	40 F			40 F
TOTAL à régler TTC				

## DES DIZAINES DE JEUX VIDEOS, TITRES, BUNDLES, LECTEURS DE CD, CARTES AUDIO ET VIDEO... A DES PRIX CANSONS !

Toutes les offres sont limitées aux premières commandes reçues avant le 30 novembre 1994, dans la limite des stocks disponibles. Le consommateur de deux ordinateurs ne peut pas bénéficier de nos super promotions de fin de mois, en fonction de la date de sortie. (prix TTC hors frais de port et de carte de paiement)

# MALCOM'S REVENGE,

## Le retour du bouffon masqué

Après le succès de Kyrandia 1 et 2, Westwood lance le troisième volume de la série. Heureusement, fini les rôles de gentils ! Cette fois le joueur incarne le terrible bouffon Malcom. La vengeance est un plat qui se mange souvent froid...



Le troisième volume de Kyrandia est en phase terminale. Vous allez retrouver sous peu tous les personnages de cette fabuleuse série de jeux d'aventure. Cette fois, une innovation, vous ne jouerez plus le rôle d'un des gentils personnages, mais celui du méchant bouffon Malcom. Soyez-en sûr, après avoir transformé Malcom en père dans le premier volume de la série, le bon prince Brandon devient roi de Kyrandia. Dans le deuxième volet, vous jouez le rôle de Ziertha, une jeune sorcière, qui doit combattre la disparition des terres de Kyrandia. Pour le troisième enfin, Malcom revient, et il n'est pas content ! De l'avis de Rick Gush, le responsable du projet, Kyrandia 3 est encore plus délicat que les deux premiers. Toute l'équipe de développement et de programmation a essayé

de créer un jeu d'aventure intéressant, avec des solitaires logiques aux énigmes, mais le tout toujours avec une certaine touche d'humour. Il faut avouer qu'il est peut-être plus simple de faire de l'humour avec le personnage de Malcom qu'avec celui de Brandon. Pour revenir à l'histoire, Malcom a eu tout le temps de penser à sa revanche pendant qu'il était dans sa prison de pierre. Le premier acte de sa folle envie de justice est naturellement le roi Brandon, ensuite s'ensuit ordre de préférence toute la population de Kyrandia. Un personnage un peu mégalomane, mais seul un fou peut être bouffon ! Pourtant tout commencer bien, le père de Malcom fut un des meilleurs bouffons que la cour du roi ait jamais connus, sa mère était cousine par alliance de la famille royale (à vous ne me croyez pas, regardez l'alliance de famille dans la chambre de Malcom, cela vaut le détour). Tout petit, ses parents entraînaient Malcom d'amour et de complicité, malheureusement ses parents étaient fortement opposés vers le Mal. Il se débarrassa de sa bonne conscience vers l'âge de douze ans. Depuis, il ne connaît aucune limite à ses mauvais tours. Pour tout animer, Malcom possède des pouvoirs de sorcier et des jouets qu'il transforme. Par exemple,



un ridicule ballon peut devenir une bombe de poil à gratter. Pour arriver à ses fins dans le jeu, Malcom devra accomplir le plus de mauvais tours possibles afin de bien monter le compteur de méchanceté. Plus le compteur est haut, plus les pouvoirs magiques de Malcom sont puissants. Le jeu commence dans la cour du château, Malcom arpente et trouve quelques objets utiles, du genre bœuf de fil de fer pour forcer les portes. Costellé par sa mauvaise conscience, il ira même jusqu'à aggraver une pauvre écaille. Là, il existe un petit quelque chose de louche. Pendant tout le jeu, le joueur devra maltraiter des animaux. Rick Gush n'a pas voulu nous dire qui détecte les écailles à ce point dans son équipe, pourquoi ? À la limite, je me demande si ce n'est pas une idée soufflée par Stéphane lors de son dernier séjour à Vegas. Il faut dire qu'il y a quelques années, Stéphane est maltraité par une meute d'écureuils dans un des grands parcs américains. Revenons au début du jeu, c'est-à-dire à la décharge. La première chose à faire dans le jeu, consiste à re-



tourner à la maison de Malcom et à récupérer les affaires du bouffon. Le sceptre de Bouffon prendra beaucoup d'importance dans la suite du jeu. Ensuite, il ne reste plus qu'à aller faire des mauvais tours à droite et à gauche et de trouver une solution pour se débarrasser de cet ennuigineux de Brandon. Parmi les scènes particulièrement amusantes du début, on trouve Malcom empoisonné, obligé de fabriquer des nappes pour sortir. La scène







• Ce Camel crache du plomb! Prenez les commandes de cinq chasseurs alliés et allemands de la Première Guerre Mondiale fidèlement reproduits, et apprenez à dompter le Sopwith Camel ou le Fokker Dr. 1.

• Affrontez les plus grands as en combat tournoyant, et engagez autant de biplaces, de bombardiers, de ballons captifs et de Zeppelin que vous souhaitez grâce au générateur instantané de missions.



• Prenez part au conflit avec la même intensité que les héros de l'époque. Les 4 voies de la bande sonore numérique permettent de recréer fidèlement le bruit du vent, les rafales des mitrailleuses et le vacarme assourdissant de l'explosion des chasseurs.

• Revivez l'action de vos faits d'armes les plus glorieux grâce à l'enregistreur de missions.

• Reprenant le moteur de jeu de l'incorruptible Strike Commander, Wings of Glory l'améliore encore en enrichissant de manière spectaculaire le niveau de détail des avions. Avec lui, percez les nuages et faites trembler le feuillage des arbres.



Commander, "Strike Commander" sur PC



# THE LAST DYNASTY

## Un film de SF dont vous êtes le héros !

**Coktel Vision profite de sérieux progrès dans ses techniques de programmation pour proposer d'ici quelques mois un Space Opera qui réunit tous les ingrédients d'un grand film : Action, haine, trahison, romance...**



**T**out le jeu est basé sur un scénario soigneusement ficelé sur lequel nous ne nous étendons pas, histoire de ne pas trop dévoiler la substantifique moelle. Sachez seulement que l'histoire se déroule dans un futur assez lointain. Vous y jouez le rôle d'un jeune pilote, apprenant avec effroi qu'il est le seul espoir de la galaxie pour empêcher les Maîtres des Blasphèmes de l'emparer de la Connaissance Ultime, un savoir tri qui'll leur permettrait de devenir les maîtres de l'univers. Vous vous donc engagé dans une magnifique histoire, que rejoint par bien des côtés un véritable film du genre Starwars ou The Last Starfighter. Coktel Vision a fait appel à des professionnels, pour le design et le tournage du film, qui a été intégré au jeu. Enfin, tous les acteurs ont été filmés "pour de vrai", sur fond bleu, pour être en-

suite incrustés sur des images de synthèse réalisées sur ordinateurs. Tout cela se faisait bien sûr

avec un retour vidéo, pour voir en temps réel le résultat. Il faut noter d'ailleurs que ces décors ont souvent été le résultat d'un montage de véritables photos et d'éléments réalisés en infographie, pour obtenir finalement un aspect tellement proche de celui d'un film qu'il est parfois bien difficile de distinguer ce qui est vrai de ce qui ne l'est pas. Les voix doivent encore être enregistrées puis subir un procédé de post-synchronisation pour coller parfaitement avec les mouvements des lèvres, mais au bout de ce travail de titans, le joueur aura le plaisir de jouer à un film entièrement en VF (version française).

### Tout un scénario complexe

Toutes ces scènes vidéo sont intégrées de façon intelligente entre deux événements, pour lier le jeu et surtout développer au fur et à mesure un scénario plutôt complexe. Vous apprendrez peu à peu à connaître et à apprécier les acteurs de ce jeu, vivrez chaque scène comme un véritable court métrage. Tout d'abord, comme pour Inca et Inca 2, le jeu se révèle un savant mélange d'aventure et de scènes de combat. Les choses ont bien évolué cependant depuis ces glorieux "ancêtres". La principale différence découle de la modulation utilisée, du VGA en 640x480 pixels en 256 couleurs. La fluïté de déroulement en plein écran, qu'il s'agisse des combats, de la plupart des

scènes cinématographiques ou de la partie aventure. Les combats se dérouleront selon une voie de l'ennemi du coéquipier. La finesse des graphismes est un véritable régal, mais la principale innovation tient à la possibilité d'excellente qualité. Tout comme pour des jeux comme Inferno ou Wing Commander 2, un grand soin a été apporté aux combats, qui deviennent vraiment présents. De nombreux indicateurs viendront vous aider. L'un d'entre eux indiquera les armes disponibles et les munitions. Des bases pour se recharger existent







d'ailleurs dans certaines missions. Un autre symbolisera un radar, tandis qu'un autre encore vous indiquera l'état de vos boucliers ou de votre énergie. Tous ces écrans peuvent être déplacés à l'écran ou supprimés, pour laisser au joueur la possibilité de personnaliser son cockpit.

#### Un savant mélange

Parmi les originalités qui différencient The Last Dynasty des produits concurrents, ce peut être notamment le système de vie, un personnage indiquant la position de l'ennemi accroché.



ce qui évite de tourner dans tous les sens pour le retrouver, aucune vue extérieure n'étant disponible. Vous rencontrerez bien sûr des chungs d'astroblés, mais aussi des boîtes ennemies qui auront divers effets sur votre appareil : brouillage des systèmes de bord, inversion des commandes, etc. À un moment donné, dans la succession de missions qui constituent le début du jeu, le joueur investira la forteresse ennemie. L'action se transforme alors en un jeu d'aventure action, selon un procédé qui mélange The 7th Guest



et Creative Slick. La vue est alors subjective, le joueur voyant en 3D ce que le héros perçoit. Vous devrez déclencher divers mécanismes et éliminer les nombreux gardes de la base, dans un type de jeu demandant à la fois réflexes et intelligence. En cliquant dans une direction ou sur un élément à l'écran, le joueur déclenchera un mouvement ou une séquence prédéfinie. Si un garde surgit, vous disposez alors de quelques dixièmes de secondes pour réagir de façon adéquate. Avec une réalisation exceptionnelle, tant graphiquement qu'en ce qui concerne le son, The

Last Dynasty constituera à coup sûr un gros succès. D'ailleurs en collaboration avec Coktel Vision, nous proposons aux 500 premiers acheteurs de disques (présent l'option CD) renvoyés, une dotation gratuite de The Last Dynasty I. ■



# CD LIRE

LES MEILLEURS JEUX  
AUX MEILLEURS PRIX

**UNDER A KILLING MOON** <sup>VP</sup> <sup>PC CD-ROM</sup> **PRIX CD LIRE**  
**550F 399F**

**LITTLE BIG ADVENTURE** <sup>VP</sup> <sup>PC CD-ROM</sup> **PRIX CD LIRE**  
**450F 399F**

**DRAGON LORE** <sup>VP</sup> <sup>PC CD-ROM</sup> **PRIX CD LIRE**  
**450F 339F**

**SYSTEM SHOCK** <sup>VP</sup> <sup>PC DISQUETTE</sup> **PRIX CD LIRE**  
**450F 329F**

**BON DE COMMANDE EXPRESS**  
**A RETOURNER A**  
**CD LIRE**

**14 rue Chevreul, 75011 PARIS**  
**Tél : 43.73.48.34**

Nom \_\_\_\_\_ Prénom \_\_\_\_\_  
Adresse \_\_\_\_\_  
Ville \_\_\_\_\_ Code postal \_\_\_\_\_ Tél \_\_\_\_\_  
Je règle par ☐ Carte bleue N° \_\_\_\_\_  
☐ Chèque bancaire ☐ Mandat lettre  
Date d'expiration \_\_\_\_\_ Signature \_\_\_\_\_

TITRE	QTE	PRIX
TOTAL A PAYER (+ 30% FRAIS DE PORT NON PRIS EN COMPTES)		

# TRANSPORT TYCOON

## ON THE ROAD AGAIN

**Préparez-vous à mettre un sérieux coup de balai dans vos simulations de transport car Transport Tycoon arrive à toute vapeur sur nos PC ! En effet, Microprose nous proposera bientôt un jeu d'excellente qualité qui risque fort de détrôner Railroad Tycoon dans sa catégorie.**

### RELIEZ LES



▲ Les puits de pétrole.

Ils ne demandent que ça. Dans le désordre, voici les sites industriels qui, si vous ne vous trompez pas d'adresse et les reliez correctement, feront marcher l'économie du pays. En plus, ils vous feront gagner plein de pognon.



▲ La raffinerie.



▲ Le haut fourneau.



▲ La mine de charbon.



▲ L'acier.



▲ La mine de fer.



▲ La centrale.



▲ La centrale électrique.



**Q**ue tout soit clair, ce jeu vous fera endosser un costume trois pièces plutôt qu'un maillot. Transport Tycoon vous mettra dans le giron d'un magnat du transport, et il vous faudra la vendre chèrement car vos concurrents seront ses pairs. L'histoire de vos furets exploits financiers commence en 1930, au sortir de la grande crise de 29. Apparemment, l'effet en a été désastreux car toute l'infrastructure routière et ferroviaire a été balayée de la carte (qui sera très abîmée) au début de chaque partie. Saussurant votre chance, vous fixerez un emprunt d'un mil-

port maritime, il peut vous rapporter des profits non négligeables. Enfin, quoi qu'il en soit, il faudra aller vite, très vite, car vous n'êtes pas seul dans la course.

#### Gagnez au crash

Pour construire votre réseau, vous disposerez d'une interface très intuitive, toute à la souris, par le biais de menus et d'icônes. Quotidien après ça, ça joue à un jeu du genre de Simcity 2000 se sentira très à l'aise dans la manipulation de Transport Tycoon. Tout est très logique : vous créez vos stations-pôles des sites que vous souhaitez relier, vous construisez la voie, puis vous placez un dépôt pour vos véhicules. Il faudra toujours chercher à trouver le meilleur compromis entre vitesse et coût : un pont coûte cher, mais peut éviter de longs détours. Idem pour un tunnel, qui enlève à vos trains ou camions de perdre sur une cote, et du même coup préservera l'environnement. Au fur

### Le Pullman de à simulation I

lion de francs et commencer à bâtir votre empire tentaculaire. Evidemment, il faudra commencer modestement : une ligne de bus reliant deux villes par-ci, un train connectant une ferme à une usine par-là, mais bientôt vous aurez accumulé assez de profits pour créer un véritable réseau ferroviaire et routier. Mais ce n'est pas tout, car bien que l'aviation commerciale ait son lot de premiers balbutiements, vous pourrez y investir pour le jour où elle prendra son véritable essor (il aura d'ailleurs eu d'un autre côté, ne négligez pas le trans-



# T TYCOON



et à mesure que les voies de communications se multiplient, il faudra aussi gérer au mieux le trafic (par des signaux lumineux, des voies de garages, etc.) et veiller à la sécurité de vos réseaux, car les crashs seront fréquents... Bref, des possibilités quasiment infinies ! Malgré tout, Transport Tycoon ne se limite pas à un jeu de Lego géant, car il vous faudra surtout gérer au mieux vos investissements

## La conquête de la route

Avant de créer une liaison, vous devrez étudier le potentiel existant selon divers facteurs (production maximum, conjonction économique, etc.), pour créer une infrastructure sur mesure. Voyez hop grand, et telle ligne mangera tous vos bénéfices. Jouez petit, et un concurrent vendra très rapidement votre plus grosse part du gâteau. À côté de ça, il faudra être visionnaire, car la situation change rapidement d'année en année : la technique évolue, le tissu industriel se développe, certaines

villes s'agrandissent tandis que d'autres se désertent... Pas simple !

### Tout y est

On peut le voir, la profondeur de jeu confère à l'abyssal. De plus la réalisation n'est pas en reste. Le jeu est entièrement en VGA, et si les graphismes ne paraissent pas pour l'instant très spectaculaires, ils sont néanmoins très précis. Tous les véhicules sont animés, ainsi que l'équipement des sites industriels. On voit aussi les traces d'un terrassement récent s'estompant, des arbres repousser, etc. Difficile de ne pas s'arrêter un instant pour admirer l'ensemble. L'environnement sonore paraît lui aussi très complet, avec des sifflets de locomotive, les bruits des démarrages des camions, les roues d'une paenne de moulin, les vaches et les chevaux dans les fermes... Il ne manque rien ! Au total, Transport Tycoon s'annonce vraiment comme un jeu exceptionnel ! Si en plus je dis que l'on pourra y jouer à deux en réseau, je ne serai qu'à ajouter la cerise sur le gros gâteau que nous préparons. Micropros, à votre place, je sortirais les couvertures pour le test du mois prochain. ■



## EFFET DE ZOOM

Voici une zone de la carte (immense la carte) vue avec les trois niveaux de zoom possibles. Tout reste animé quel que soit le degré de zoom. C'est pas mignon, ça ?





# WOODRUFF & THE SCHN

## Tex Avery fait des émules !

**Les auteurs de la série des Goblines reprennent tout à zéro pour un nouveau jeu encore plus drôle, encore plus fou et surtout encore plus interactif !**

**A**près dix ans, avec de nombreux succès, le jeu vidéo est devenu un véritable phénomène culturel. Il a permis à de nombreux auteurs de s'exprimer et de créer des univers uniques. C'est pourquoi, après dix ans, les auteurs de la série des Goblines reprennent tout à zéro pour un nouveau jeu encore plus drôle, encore plus fou et surtout encore plus interactif !



Le jeu vidéo est devenu un véritable phénomène culturel. Il a permis à de nombreux auteurs de s'exprimer et de créer des univers uniques. C'est pourquoi, après dix ans, les auteurs de la série des Goblines reprennent tout à zéro pour un nouveau jeu encore plus drôle, encore plus fou et surtout encore plus interactif !

ainsi les boss de leur niveau. Contrairement aux précédents Goblines, il y a beaucoup moins d'une centaine de niveaux (une seule partie dure une heure, voire deux). Mais, le jeu est plus interactif, car les personnages peuvent interagir avec l'environnement, ce qui rend le jeu encore plus amusant.

**Un humour toujours présent**  
Un bon jeu vidéo doit être amusant, et c'est ce qui rend le jeu encore plus amusant.

Le jeu vidéo est devenu un véritable phénomène culturel. Il a permis à de nombreux auteurs de s'exprimer et de créer des univers uniques. C'est pourquoi, après dix ans, les auteurs de la série des Goblines reprennent tout à zéro pour un nouveau jeu encore plus drôle, encore plus fou et surtout encore plus interactif !





43.57.60.06

Fax 43 57 99,29  
Miss Oberknecht

A 1260

A4000/890	.....	7TH
A4000/840	.....	7TH
A1200 Seed	.....	2590 F
A900 (Disk)	.....	800 F
A900+ (Disk)	.....	900 F
A1200+HD85940	.....	1240 F
A1200+HD260Mo	.....	4190 F
A1200+HD1470Mo	.....	4690 F

Measures

1208 0Mo	1490 F
1208 2Mo	1490 F
CI 1208 4Mo	1690 F
CI 1208 8Mo	1790 F
104K 1202	950 F
CalPro 20 Mhz	550 F
CalPro 33 Mhz	750 F
CalPro 40 Mhz	940 F
CalPro 50 Mhz	1450 F

A 500

512Kb SH	140 F
512Kb AH	200 F
2Mb + Hologram	990 F
2Mb Ext. (ext4Mb)	1590 F
4Mb ext.	1790 F

*Carica papaya* L.

Sage Turbo 25	1290 F
M TEC 120	1990 F
M TEC 500/1	2990 F
M TEC 500/4	3990 F

Dispersal during larval rearing

MITEC AT900	1150
MITEC AT 500s	990
<b>Accessories</b>	
Build Sheet 500	780

**Carrier Acceleration**  
M TSC 12Mo/28 OX<sub>2</sub> 1990 F  
M TSC 12Mo/28 4Mo 2890 F  
M TSC 12Mo/28 8Mo 3090 F  
**Accelerations**

FCM Share 1204 490 F

A 20400

**Cartes Antennas**  
SC 51 in-line from 1000... 500 F  
IDF group. Exp. Exam. ... 700 F  
DD 425Me (IDF) ... 1000 F  
DD 264Me (IDF) ... 1400 F

**Cartes Antennas**  
Exp. Exam. 700 F

A 640

Measures	
1 Mo SH	449 (1)
2 Mo SH	450 (1)

Charles A. Anderson

M TEC 620	1990
M TEC 630/1	2990
M TEC 630/4	3990
ROM Slave 620	290

Locks are designed to  
operate 30 to 40 years.

Driver XL2HD (int.)	930
PC5800 (Microdrive)	725
Lectura Int. Int. A.	480
Lectura Int. A200	460
Lectura Int. A2000	450
Lectura Int. 6000/700	460
Scanner 64 vol. Card	680
Alimentación	680
Modem	1590

### Abstract

RAM 32 bits 4Mb...	990 F
RAM 32 bits 5Mb...	1040 F
BDM 1.0...	170 F
BDM 2.0...	199 F
Source...	180 F
Source Italia Range...	599 F
Deluxe Multi IV...	104 F
Home Music Kit (V.P.)	1349 F
9. Punt. - Puntacolo...	290 F
Video Disk com...	349 F
Home Video Kit...	770 F
Video Disk Per...	599 F
Lettore Kit...	490 F
CE02 + 4 years...	1290 F
Dis. à partir de...	50 F

S-FORM:

pour le serveur de CD/DVD  
comme lecteur CD-Rom aux  
autres.

Callusat (PO) from over 100 years. EVA. Basic collection 0,29 PPH  
over 1000 & more than 1000

IBM 4850X1-384/20MB	2700
IBM 4850X2-384/20MB	2600
Compaq 4850X11 384/20MB + CD-ROM	2100
Compaq 4850X2-384/24/24MB	2800
Delc. 4850X33 IBM/24MB + CD-ROM	1800
Gateway 4850X44 + CD-ROM	2700

PRIMO (avec soutien)	
Lecture C2 Faut Simple Vitesse	180
Lecture C2 Faut Double Vitesse	180

Abstracts of Papers and Theses Presented at the Annual Meeting of the American Psychological Association, 1990, Washington, DC, September 1-5, 1990. *Journal of Experimental Psychology: Applied*, 1991, 7, 1-10.

[illegible]

100 200 300 400 500 600 700 800 900 1000 1100 1200 1300 1400 1500 1600 1700 1800 1900 2000

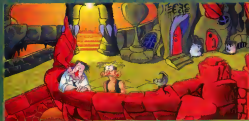
More	Prison
Admission	
Code Postal	Ville
N° de téléphone	Machin

DESIGNATION	Qtr	PRK
TOTAL A PAYER		

— 11 —

1 CHÉQUE 2<sup>e</sup> MANDAT LETTRE 3 CARTE BLEUE 4

\_\_\_\_\_



# BLE OF AZIMUTH



est le plus, pour ne pas se faire trop  
bégayer. La pl... sélection traditionnelle  
des graphismes en SVG. L'ame ven  
tion SVG, devient aussi tortue. La liste  
de 54000 est un 256 couleurs, idéal au  
delà d'un demi-dizaine de graphismes, vous pour  
rez donc d'un véritable dessin immen  
sitaire de couleurs. Les données, de la  
forme impossible et toujours de gra  
phisme, avec des gros points et des  
mots liés de ces remparts privilégie  
la. Je ne suis évidemment en... que  
des brutaques, surtout des innovations  
encore une fois dignes de style, avec  
l'écriture, qui, de l'inventaire, bannit  
une amorce pour vous les structures d'



# WORLD CUP GOLF

## À l'heure du tee

**Vous vous êtes sans doute rendu compte de la difficulté du golf si vous avez eu la chance de vous essayer sur un véritable parcours. U.S. Gold pense à vous en vous donnant l'occasion de devenir le Greg Norman du golf virtuel. Terminé les crises de nerfs. Merci qui ?**

**L'**année 1994 marque le quarantième anniversaire de la coupe du monde de golf. L'île des cratères de Puerto Rico tiendra lieu de rendez-vous, où les champions les plus renommés se retrouveront à l'occasion de cet événement historique. Le tournoi aura lieu au Dorado Beach Golf Club. Le programme tourne s'il vous plaît en haute résolution, soit 640 par 400 pixels, tout comme le fameux Links 386 pro de chez Access. La représentation du terrain est très réaliste. Vous voyez le joueur et son environnement immédiat. C'est beau, visuellement superbe, n'hésitez pas à le dire et peut-être même supérieur au nivel de troupan. Legalléux, quand à lui, même s'il est correctement représenté, dispose quand il exécute un coup d'une animation trop rapide à mon goût et à ce titre assez peu convaincante. C'est d'ailleurs le seul élément digitalisé puisqu'il, les décors ont été réalisés à partir de données géographiques. On a donc affaire à des arbres, de l'herbe, et du sable en 3D texturée. Le résultat est très fin et très réaliste. Un peu



de la même manière que dans Links, vous commencerez par choisir le club correspondant au coup à effectuer, puis vous déplacerez un petit tennon indiquant la direction et la distance dans laquelle vous voulez jouer et enfin la force du coup. Essai-

ez un système de barre de puissance apparaît, ressemblant étrangement au système de Links, où vous devrez donner votre flaque de deux clics de souris en étant très bien synchronisé. Je dois bien reconnaître que c'est cette partie du jeu qui m'a semblé la plus hasardeuse et contrairement à Links, il est extrêmement difficile d'obtenir un bon contrôle sur la balle. De même, lorsque vous êtes sur le green, il est très compliqué d'identifier avec précision le relief et on perd souvent des coups précieux sur cette partie du trou. Apparemment donc, une réalisation meilleure pour World Cup Golf avec notamment de superbes effets de travelling de caméras le long du parcours man une possibilité de zoom pour l'instant à dessein si on la compare à celle de Links. Mais restons nous ces problèmes puisque la version qui nous est parvenue n'est qu'une seule bêta-version pas finalisée de preview. La version finale que nous devrions tester très prochainement ne devrait plus avoir tous ces petits problèmes et pouvoir rivaliser avec Links. ■





Acoustic: equal to model de 10400 + 11400 / 118C. Level on stand de 10400 + 11400

**VOTRE SPÉCIALISTE DE LA VENTE PAR CORRESPONDANCE DEPUIS 3 ANS**

CARTON DES FOURNISSEURS		CARTON DES FOURNISSEURS	
Q.T.E.	STRAS	Q.T.E.	STRAS
NOM		NOM	
ADRESSE		ADRESSE	
Guide postal		VUE	
N° Client		N° Client	
REMARQUES :		REMARQUES :	
<input type="checkbox"/> Je prie <input type="checkbox"/> Déclarer l'existence <input type="checkbox"/> C.O.P. <input type="checkbox"/> Mandat lettre <input type="checkbox"/> Je prie <input type="checkbox"/> Déclarer l'existence <input type="checkbox"/> C.O.P. <input type="checkbox"/> Mandat lettre <input type="checkbox"/> Je prie <input type="checkbox"/> Déclarer l'existence <input type="checkbox"/> C.O.P. <input type="checkbox"/> Mandat lettre		<input type="checkbox"/> Je prie <input type="checkbox"/> Déclarer l'existence <input type="checkbox"/> C.O.P. <input type="checkbox"/> Mandat lettre <input type="checkbox"/> Je prie <input type="checkbox"/> Déclarer l'existence <input type="checkbox"/> C.O.P. <input type="checkbox"/> Mandat lettre <input type="checkbox"/> Je prie <input type="checkbox"/> Déclarer l'existence <input type="checkbox"/> C.O.P. <input type="checkbox"/> Mandat lettre	
FRAIS DE PORT (optionnel, à verser)		FRAIS DE PORT (optionnel, à verser)	
TOTAL A PAYER		TOTAL A PAYER	

# DAWN PATROL

## Coucou c'est nous !

**Quoi de plus impressionnant qu'un Fokker Triplan Dr. I arrivant sur vous en SVGA, avec à son bord le célèbre Baron Von Richthofen ? Raven Software est bien décidé à ne pas sortir «une simulation de plus» avec Dawn Patrol, mais ce qui sera sans doute le premier simulateur encyclopédique.**



**D**awn Patrol est l'œuvre de Raven Software, responsable du récent Overlord (en passe d'être adopté par Amiga) et de Reach for the Skies. Ce nouveau simulateur de vol se situe dans la période «forte» en combats aériens de la première guerre mondiale et possède pas mal d'atouts dans «sa» manche. On commence par l'essentielle option SVGA qui semble à la mode en ce moment, mais qui nécessite un Pentium, 80 de préférence. On poursuit par le désormais classique magnétoscope, particulièrement complet cette fois-ci, avec la possibilité d'archiver des images d'autres avions, de bâtiments, etc. tout en zoomant et en imprimant la rotation visuelle sur les axes X et Y. Enfin la présentation du jeu fait l'objet de nombreuses recherches historiques. En lançant Dawn Patrol, un livre s'ouvre dans le but avoué de ne se retenir qu'après vous avoir appris quelque chose sur la conquête du ciel et ses héros. Ce livre est interactif ! Autrement dit, on peut modifier certains paramètres influant sur le jeu, comme le type et le nombre d'appareils

ennemis affrontés. Il est aussi réversible, puisque vous pouvez à tout moment privilégier la version allemande de l'histoire et même jouer pour l'autre camp. Des pilotes de toutes nationalités peuvent être incarnés (français, anglais, américain, allemand) et 64 biographies de pilotes célèbres sont à disposition. Ces dernières sont suivies d'anecdotes relatives à leur vie, leurs exploits et leur apport au combat aérien. Dawn Patrol possède donc un côté éducatif. Cette encyclopédie est aussi animée, chaque descriptif de mission est accompagné d'une animation 3D relayant le texte. Le jeu est axé sur le combat aérien, pas question de larguer des bombes, la priorité est donnée aux canons que ce soit pour des dogfights ou le mitraillage des convois, de convois, des dirigeables et des quartiers généraux ennemis. 13 types d'avions

différents sont accessibles pour vous couvrir de gloire, mais beaucoup plus sont gérés dans la simulation. Les graphismes sont relativement simples, pas de montagnes, juste des vallées. On peut jouer en VGA mais le contraste avec la version SVGA est vraiment en la défaveur du premier (contrairement à Magic Carpet, par exemple). Par contre, on peut gérer le niveau de détail du jeu avec une précision satisfaisante, par exemple, et choisir de jouer en VGA en conservant le livre en SVGA. Dawn Patrol vise le grand public autant que les passionnés du genre, qui seront comblés par la précision historique du jeu. Ici n'est-ce pas, Laurent ? La simulation n'est-elle pas le fun avec la possibilité d'atténuer et de redoubler au cours du jeu. Lors d'une descente en piquée un peu trop rapide, l'avion peut perdre ses ailes. Les pilotes dans la zone-morta peuvent aussi s'écraser dans les arbres. Bref, une simulation intéressante, prévue sur PC, MPC et Amiga, que Laurent se fera un plaisir de tester. ■





Les carottes ne sont pas encore cuites !

AMIGA/PC/CD 32

PC CD-ROM



Aidez Quik à traverser les 90 niveaux de ce jeu de plate-formes et trouvez la graine magique qui sauvera son village.

# QUIK

THE THUNDER RABBIT



Le monde infernal des courses illégales !

AMIGA/PC/CD 32

PC CD-ROM



Défiiez les plus dangereux concurrents des célèbres courses «Saturday Night Races», pariez sur vos performances, cette fois, tous les coups vous sont permis.

# LAMBORGHINI

American Challenge



Vous n'avez pas fini d'y jouer !

199FrS

PC CD-ROM



Des centaines d'heures de détente pour tous les joueurs à un prix exceptionnel.

# FOX COLLECTION CD COMPIL 10 TITRES

- Crazy Cars 3
- Prohistorik 2
- The Blues Brothers
- LAGAP les Aventures de Moktar
- Battlestorm
- The Blues Brothers Jakobex
- Adventures Fire & Forget 2
- Prohistorik
- Super Condrion
- Titan



# EFFECT FIGHTERS

## L'avènement de la 3D brutale

**Après les monstres spatiaux de Creature Shock, Argonaut nous prépare son premier jeu de baston, en 3D bien sûr et avec une réalisation exceptionnelle. Évidemment ! La concurrence risque d'être rude pour les jeux de combats sur PC durant les mois à venir...**



**S**il fallait citer une source d'inspiration pour Effect Fighters, Virtua Fighters vendrait en premier lieu. Les auteurs ne s'en cachent pas et possèdent même le jeu d'arcade dans leurs locaux. Leur objectif est de faire un jeu de combat possédant la même vitalité, une jouabilité identique, et une réalisation au moins aussi impressionnante que leur inspirateur. Bien difficile mais on connaît le potentiel d'Argonaut pour avoir vu Creature Shock. Effect Fighters est le premier jeu entièrement conçu avec B-Render, leur nouvel outil de créa-

tion (cf. encadré). Vous pouvez contrôler douze personnages dont un robot, un homme-pierre, une cat woman, une amazone, un homme-insecte, un canou tentaculaire (quelle horreur !), etc. Chaque combattant est texture et dispose de coups particuliers c'est-à-dire de coups spéciaux. Les décors sont des images bitmap et possèdent un thème précis : jungle, désert, arène, etc. Selon toutes probabilités, ils ne seront pas armés. Le sol est en texture mapping et le jeu en 3D, ce qui permet des angles de vue divers et



nombreux. D'ailleurs des points de vue seront attribués aux touches de fonction. Le cadre du jeu évolue en fonction des mouvements des personnages. Si vous sautez, un zoom arrière est effectué sur la zone de combat. Si vous parvenez à acculer votre adversaire dans un coin, la caméra vous filmera de dos. En bref, les mouvements de caméra s'adaptent au coup porté et l'écran tremble à chaque attaque. Objet de huit mois de travail, Effect Fighters est en cours de finition et devrait apparaître sur PC en Février-Mars 95 et sur Super Nintendo en Avril-Mai 95. Cinq projets sont en cours de développement avec des lignes directrices identiques : jeux d'action, mouvements rapides, jouabilité optimale et mélange aventure-arcade. ■



### Le B-Render à nu

**L**e B-Render est un outil de création de 3D «rendering». Let d'après Argonaut, le plus performant conçu à ce jour. Deux ans furent nécessaires pour le développer. Que fait-il exactement ? Et bien de la rotation 3D en temps réel, des polygones surface-plate : le Specular High Light (reflet lumineux) ; l'ombrage gouraud ; le Z-Buffering (un simplificateur de celui qui permet à un objet d'en traverser un autre avec un effet d'absorption. Les pixels se fondent les uns aux autres) ; la texture mapping simple et avec Z-Buffering ; le Shiny Surface (effet de réflexion). Ils gèrent aussi différents types de lumière, dont certains sans entrer dans les détails sont aussi impressionnants que le Ray Tracing. Cet outil sera vendu uniquement aux développeurs sous la forme d'une licence, à un prix peu élevé mais confidentiel. Il fonctionne sans matériel mais ses performances sont multipliées en fonction de la puissance de la machine utilisatrice.





# PLUS DE 3000 SO

Téléchargez des jeux, des utilitaires, des animations, des sons, des images, des softs de communications, de musique...

# 3615 GEN4

Ou par modem avec

***sapristi*** <sup>au</sup> **36 70 28 12**  
*windows*®

Si vous rencontrez un problème de téléchargement, n'hésitez-pas à nous contacter au 16(1) 49 88 63 8



Le monde du silence vous dévoile ses joyaux !

DE RIPTIDE  
SHAREWARE



voir pages 158 à 161

Mais méfiez-vous des pièges !

chez vous en 8 mn !



 /jeux/arcade/riptide\_.exe

# IS SONT À VOUS !




Version 1.666

**LE MEILLEUR JEU SHAREWARE DE L'ANNÉE !!!**

Chez vous en **24 minutes\***  
pour moins de **60 F**, avec  
**Sapristi Windows**

\*Avec un modem 14400 bits/s  
par le 36 70 28 12

 /jeux/shoot/doom1\_2.exe



## Plus de 80 Mo de nouveautés par mois !



QUOI DE NEUF DOCTEUR ?

# JAZZ JACKRABBIT

LE  
JEU LE PLUS  
DÉLIRANT DU MOMENT !

**chez vous en 15 mn !**

 /jeux/arcade/jazz\_.exe

# MILLESIME A

## Un cépage jeune mais goûteux !

**Face à l'évolution rapide du marché ludique mondial, il était intéressant de se pencher sérieusement sur un label français talentueux. Trop peu connu dans l'hexagone, Atreid Concept (possédant le label Kalisto), a su se développer dans la discrétion pour se préparer une année 95 exceptionnelle ! Une visite dans les caves de cet éditeur s'avérait indispensable...**



▲ Dédié à trois personnes, l'équipe de graphistes travaillant sur *Warrior* commence tout doucement à en voir le bout.

**T**out commence pour Atreid en 1990, lorsque Nicolas Guerne, 19 ans à l'époque, passionné de jeux informatiques sur ordinateurs comme eux et moi, décide avec ses copains de créer Brainsoft, un groupe de développeurs français pour Apple II GS. Première tentative qui amène en septembre 90, notre jeune PDG en herbe, à créer Atreid Concept, une société de développement plus "sérieuse". Originaire

de la région bordelaise, Nicolas préfère, on le comprend aisément, rester dans ce berceau de la civilisation française, région associée aux Châteaux Margaux et autres plaisirs vinicoles infinis. Le premier choix important fût de choisir les bonnes machines, en l'occurrence le PC et le Mac, à l'époque plutôt considérées comme peu adaptées aux jeux vidéos. Ce gain sur l'avenir s'est avéré plus que judicieux, tandis que d'autres se contentaient de suivre le marché au jour le jour... Deuxième choix plus difficile sans aucun doute, se-

**Des choix judicieux pour l'avenir en or !**



▲ Que cet air halluciné ne vous trompe pas : ce «rigolo» maîtrise aussi bien les musiques que les samplings.

voir se limiter au début à des produits rentables, correspondant au savoir faire des gens de l'équipe. Atreid se spécialise donc plutôt dans les conversions de jeux sur divers supports, histoire d'acquiescer de sérieux bases pour des projets plus ambitieux. Résultat : *Pick'n Pick*, *Paraglider* (développé en moins de trois mois), *Troubadour*, etc. pour finalement lancer plus récemment des jeux tels que *The Times*, *Cogito*, *S.C.O.U.T.*, *Breakline* et surtout *Fury Of The Furies* ! Le troisième choix consista à essayer de développer au maximum le service Recherche et Développement, pour trouver de nouveaux algo-

# REID CONCEPT 94



▲ Encore et toujours l'équipe d'graphistes de projet Warriors.



▲ Ambiance decontrainte, avec sur la droite, le soutien des algorithmistes à la norme du 3D Bio Motion.

ritmes et de nouvelles techniques. Atred s'est même retrouvé par moment à voir plus de 50% de son personnel occupé à cette tâche ! Cette décision, coûteuse, est en voie d'être récompensée, avec l'élaboration d'outils tel le 3D Bio Motion ou Libsys. Enfin, le dernier choc consista à développer divers produits hors jeux vidéo pour s'assurer des revenus réguliers. N'hé-

stant pas à développer des outils de gestion informatique pour diversifier entre-prix "péri-a-porter".

## Une approche rigoureuse

Malgré la proximité des nombreux ingénieurs, propres à détourner le plus sérieux des programmeurs de ses préoccupations professionnelles pressées, Atred aborde chaque projet de façon plus que soignée. Tout commence en effet par une étude de marché érudite par le service marketing. Câble vidéo, machines, moyen-âge, etc. À partir d'un premier document, le service technique propose alors un projet plus détaillé, avec les contraintes techniques et les règles générales que devront respecter le produit. Enfin, on en arrive à l'élaboration classique, avec storyboard, scripts, etc. ■



▲ Warriors.

## INTERVIEW

Causette avec Nicolas Guerne, grand maître de ce fleuron de l'industrie française des jeux vidéo.



**Gen 4 :** Racontez-nous en dix lignes, cette formidable aventure qu'a été pour toi Atred concept.

**Nicolas Guerne & Cie :** Tout a commencé par une passion, celle des jeux vidéo et le désir de travailler avec des copains pour développer des produits intéressants. Après un premier essai plein d'enseignements, il fut évident qu'il fallait commencer modestement. Investissant tout ce que je possédais, soit 60000

francs, nous avons commencé par offrir divers services : musique pour un jeu, conversion sur Mac ou PC, outils de gestion pour des PME, etc. Ensuite, tout a vraiment commencé avec des produits comme The Times, Breakline et surtout Fury Of The Furies. Depuis le début d'année, nous avons démarré des projets beaucoup plus ambitieux, et nous comptons sur l'arrivée d'un investisseur puissant pour nous offrir les moyens de réaliser des jeux ambitieux. Aujourd'hui nous sommes environ quarante, mais nous sommes surtout en passe de nous aggrandir et de nous équiper, via l'arrivée de fonds extérieurs !

**Gen 4 :** Quels sont les éléments qui font qu'Atred ne ressemble pas aux autres compagnies ?

**N.G. & Cie :** L'esprit d'équipe ! L'ambiance qui règne au sein des bureaux est exceptionnelle, le culte de l'individu étant absolument interdit sous peine de représailles (battes à la crosse, repas avec des anglois, etc.). Un jeu est un travail d'équipe, chacun donnant de sa personne pour réaliser le meilleur. Le but de la société est de produire des jeux de mieux en mieux pour toujours satisfaire le joueur, nous ne mettons pas sur un succès à nous vanter. Le meilleur moyen pour prouver que nous savons faire des bons jeux est d'en faire d'encre meilleurs !

**Gen 4 :** Quelles machines sont actuellement intéressantes pour vous ?

**N.G. & Cie :** Nous sommes totalement sous l'emprise des vapours du PC, mais le Mac reste une autre priorité. Nous sommes aussi particulièrement intéressés par le Power PC, une machine fabuleuse qui ne demande qu'à arriver de nouveaux produits.

**Gen 4 :** Quelles machines attendre vous pour 95 ?

**N.G. & Cie :** C'est un premier tirage, nous sommes en train de travailler sur 3D, la carte de Creative Labs serait aussi de nouvelles possibilités. La PSX de Sony semble être la bécane la plus prometteuse, mais nous apportons si besoin est tous les autres formats (Sega, Nintendo, etc.).



▲ Guillaume Léprieux (2ème gauche) avec son équipe de choc et de charmes.

# WARRIORS



**S'il est un genre plutôt mal représenté sur PC, il s'agit bien des jeux de combat. Les conversions sur PC étant globalement carrément ratées ! Adoptant une approche totalement nouvelle, voici le premier produit qui devrait réconcilier le PC avec les castagners de tous bords.**

L'histoire à la base du jeu est plus ténue, puisqu'il ne s'agit que d'un prétexte à des duels capotés d'extensionner l'agressivité refoulée des joueurs. Par des moyens mystérieux, les dix plus grands combattants de tous les temps sont transportés sur une île mystérieuse pour s'affronter. Le vainqueur, devenant pour l'instant le guerrier ultime, devra alors se battre contre le mystérieux hôte, simplement connu comme le Maître. En mode deux joueurs, il s'agit simplement d'écarter l'autre, chacun choisissant son personnage préféré. En solo, le joueur devra avancer à travers l'île, affrontant chacun des sept champions dans des décors différents. Chaque champion a ses propres caractéristiques : le guerrier de Kung Fu, chef de Gang de L.A., barbare celte, guerrier Maori ou créature du genre prédateur, vous n'aurez qu'à l'embarrasser du choix. L'originalité du produit tient aussi bien au mélange des univers, qu'à la grande jouabilité qui devait lui assurer une excellente pérennité.

#### Action ! On tourne !

Chacun des combattants possède des atouts qui lui sont propres. Vitesse, puissance et surtout coups spéciaux, deux en général, constituent vos meilleures chances de vous en sortir. Pour les personnages les plus lents, certaines armes seront disponibles, pour compenser cette faiblesse par une meilleure allonge. Attention cependant, car un mauvais coup pourra vous le faire lâcher. La technologie



employée permet en outre aux personnages de réagir dynamiquement avec l'action. Il sera ainsi possible de monter sur une pierre ou sur une marche, pour prendre une position surélevée. Les coups les touchent alors les adversaires au niveau de la ceinture et sauter par dessus l'ennemi sera beaucoup plus aisé. Selon votre position par rapport à l'ennemi, vous décocherez soit un coup rapide, soit un coup puissant, pour la même combinaison de touches. Pour parer un coup, il faudra maintenir la touche ou le bouton appuyé plus longtemps, sinon vous serez votre guerrier commencer à préparer un coup et arrêter son mouvement en pleine course. Chacun des duellistes pourra en outre sauter en l'air, pour éventuellement passer

par dessus l'adversaire et le prendre à revers. Bref, les possibilités ne manquent pas et surtout, chacun des gestes s'enchaîne parfaitement avec les précédents, le programme s'occupant de calculer les positions intermédiaires. Un autre élément nouveau qui devait rendre le jeu beaucoup plus intéressant consiste en la protection, effectuée automatiquement en reculant, efficace à 75% seulement (pourcentage du jeu) inutile donc de rester sur la défensive, comme par exemple dans Street Fighter 2, en attendant que l'adversaire vous attaque pour lui décocher un Dragon Punch ou un "coup de la mort". Ici, même en protection, vous prendrez un quart des dégâts



▲ À partir de dessins esquissés en noir et blanc, les graphistes ont obtenu par une simple mise en couleur





normaux. La meilleure défense, c'est l'attaque, alors fuyez, cognez, gégez...

### Effets spéciaux... très spéciaux.

Du fait l'animation des personnages (incorporelle), qui crée de ce fait une excellente visibilité, quelques petites innovations vendront être le perfectionisme du joueur. Si le jeu est en mode 320x200 avec 256 couleurs en plein écran (MCGA), il est aussi possible d'y jouer en SVGA, soit en 640x400, mais dans une fenêtre qu'on



fera plus petite. La finesse des graphismes est alors beaucoup plus appréciable, surtout pour ce qui est des combattants, mais la taille de l'écran risque d'être un handicap pour les débutants.

Il est logique de penser que les prochains jeux utilisant cette technologie fonctionneront en SVGA plein écran, mais intégrer ce genre de changement à un produit quasiment fini aggraverait au bas mot sa mise de fond. À tout moment, le joueur pourra passer en vue en trois dimensions, avec un léger angle du dessus. Les personnages commenceront à se déplacer suivant un axe X-Y, mais cela permettra de rompre un peu avec la traditionnelle vue en coupe. Que serait un jeu de combat sans les bruta-



taillés ? De ce côté là non plus, rien n'a été laissé au hasard, le musicien musicien s'élance comme un fou sur son Amiga Grand amateur de Soundtrack sur cette machine, il n'hésite pas à l'occasion à utiliser des outils tel Digital Sound Studio (distribué par CDS) pour échantillonner des bruits. A priori, pour Warriors, on sent plus de 100 échantillons différents qu'il va devoir effectuer, avec par exemple le bruit du vent, le cri d'une chouette, mais aussi les cris des combattants, l'impact des différents coups, etc.

### Casting pour une star : 3D Bio Motion

Il s'agit donc du prochain révolutionnaire, mis au point en début d'année par mon-sieur S. Le principe de base étant assez simple, découle de deux constatations évidentes. Les jeux de combats de type



Body Blows ou Street Fighter, utilisant des sprites pour les combattants, sont très gourmands en mémoire vive. Il faut en effet stocker les données de sprites pour chaque animation, de chaque coup différent et ce pour les deux adversaires ! Résultat, les programmeurs sont obligés de brider leur jeu, diminuant le nombre des animations pour un même coup. Ainsi, une animation prise au départ en 25 positions différentes est-elle très souvent diminuée de 5, voire 10 positions, ce qui aboutit à une fluidité discutable, voire à un nombre de coups très limité. Ce même pour les graphismes, devant au passage couleurs et animations sur les décors. Les adeptes de la deuxième solution, essayant d'éviter ce genre de problèmes grâce à la puissance de calcul du PC, utilisent pour cela des algorithmes de 3D polygonale. C'est ainsi que nous avons apprécié à sa

sortie 4D Sports Boxing, édité par Mindscape, avec des personnages magnifiquement animés. Désormais, il est possible d'appliquer des effets de gravité, voire même des textures, et d'ici la fin d'année prochaine, nous devrions voir les premiers résultats en la matière, mais ce, l'apparence des personnages en souffrira. Ils sont certes, ils ont des membres transparents... Ajout à adopter une nouvelle approche, en décidant de décrire un combattant comme une ensemble de points possédant des co-





ordonnées spatiales X, Y, Z. Il s'agit ainsi d'un compromis entre les deux précédentes méthodes, permettant d'obtenir à la fois une grande vitesse et une grande variété d'animation, avec un aspect visuel plus réaliste, beaucoup plus proche des sprites que de personnages artificiels modèles en 3D, avec des polygones et donc un aspect très « case ». Cela permet surtout aux développeurs d'assurer une excellente jouabilité, même sur les machines moins puissantes. Certes, il y a eu aussi des positions un peu médiocres dans un coup, mais cela ne nous a aucunement affecté la jouabilité. Plus de risque de voir un coup de couteau une seconde après que vous ayez appuyé sur le bouton ?

Chaque personnage est donc constitué de 10000 points, chacun possédant un attribut couleur, qu'il suffit de bouger de façon adéquate pour déplacer une jambe, un bras, une arme. La gestion de la machine



est obtenue et seulement fonction de la puissance de la machine et de la mémoire. Certains des mouvements complexes sont donc calculés et effectués lors de combinaison d'action bien précise, un grand nombre de mouvements restent calculés en temps réel, ce qui permet au final d'offrir un très grand nombre de positions et de mouvements différents. À part de quelques scènes, les graphistes ont effectué un gros travail pour définir la 3ème dimension de chacun des combattants. Ensuite, grâce à l'outil 3D Bio Motion, les animations ont été assez simples à réaliser, le programme s'occupant de lui-même d'animer la main et l'avant bras, lorsque l'on faisait bouger l'épée. En fait chaque geste est défini en plus d'une succession de positions, par une vitesse d'exécution. Cela signifie entre autre, qu'un coup donné, sera rapide en début de mouvement,

pour ralentir sur la fin. Cela permet surtout d'arrêter brusquement un geste lorsque vous touchez l'adversaire et vous ressentirez ainsi l'impact dans votre bras... virtuel ! Si vous manquez un coup, vous verrez de la même façon, votre personnage être légèrement emporté vers l'avant. L'utilisation de cette technique permet par exemple de faire porter le buste ou la tête d'un personnage pendant une animation, mais surtout, il est très facile d'animer un pagne, une queue de cheval ou un élément sur le héros. L'objet en question évoluera dynamiquement en fonction des mouvements !

Durant le développement de ce premier jeu, l'équipe de Warnes a bien entendu découvert bon nombre de nouvelles techniques. Il est ainsi possible que dans le prochain jeu utilisant ce principe, le personnage puisse évoluer facilement, dans un



monde en 3D cette fois-ci. Jeu d'aventure, jeu de rôle ou autre, tout semble possible, le premier rôle connaissant actuellement un développement secret. Un autre ajout qui s'imposera sans jeu... la définition graphique et donc du nombre de points constituant un individu pour atteindre un mode SVGA en 256 couleurs. ■

**Warnes** est prévu sur PC floppy et CD Rom, Janvier, 1 ou 2 joueurs. Mode VGA et SVGA couleur.



# LA CAVE ATREID

L'année prochaine s'annonce riche en projets en tous genres. S'il n'est pas impossible que certains d'entre eux ne soient pas seulement des jeux, nous avons pu tout de même jeter quelques rapides coups d'oeil sur des développements prometteurs. PC, Macintosh, CD et machines du futur...

## F1 Simulation Windows

C'est un autre projet en plein développement, pour lequel les routines d'animation sont déjà développées. Fonctionnant pour l'instant sur Power PC, ce projet est prévu initialement pour tourner sous Windows, standard pour l'instant en jeu. Cela va vite, très vite même, et c'est bien là tout l'intérêt du projet, les développeurs veulent plutôt un produit rapide et jouable comme *Vicman*, qu'une simulation "plus technique" comme "F1 Grand Prix". ■



# Pacman revient

**P**ac en Time est développé par Atreid pour le concept de Namco. Prévu sur SNES, Megadrive, Gameboy et Gamegear, il s'agit d'un nouveau mélange : entre Pac Man et Fury Of The Furries. S'il s'agit plutôt d'un jeu de plate-forme, classique sur ce genre de machines, des éléments de TLOU ajoutent une touche de stratégie qui ravivera les consoleurs.



La boule de poils de Fury s'est transformée en Pac Man, et à travers de nombreux niveaux, le but reste le même : ramasser toutes les pastilles. Vous avez bien sûr des pestilles plus grosses qui vous permettent pendant quelques secondes de vous transformer en glouton vorace, bouffeur de familles. Mise à part cela, votre Pac Man peut acquiescer des pouvoirs, lui permettant de sauter, de se suspendre à une lame ou de débiter certains obstacles. Une réussite pour un jeu un peu plus original et intelligent que ses concurrents.

## LIBSYS

**C**'est sous ce patronyme qu'Atreid nous présente un outil des plus prometteurs. Ce nom de code, pour Library System, permet de transcrire automatiquement, à l'importe quel jeu d'une machine sur une autre. Vous n'y croyez pas ? J'avoue avoir été plutôt sceptique au départ, mais après avoir vu quelques démonstrations, je ne peux que féliciter Atreid pour ce développement. Ce peut désormais raisonnablement espérer voler différentes versions d'un

même jeu sorti en même temps, ou tout du moins dans une période de temps relativement courte. Fini les six ou douze mois d'attente ! En outre, le coup de développement pour une autre version sera très faible. Tout est basé sur un système d'appel de fonctions, chaque ayant son équivalent sur différentes machines. PC, Macintosh ou autres. Tout est possible !



▲ Fury Of The Furries



# Projet aventure

**C**e projet est incontestablement le plus ambitieux à réaliser d'ici à la fin de l'année. Notre collègue, Guillaume Lepennec (ex-rédacteur en chef de TLO), est en effet depuis le mois d'avril sur un jeu d'aventure d'envergure. Possesseur de jeu d'aventure, de science-fiction et de mythes, il est en train de concevoir un petit scénario qui s'annonce comme surprenant. Le but de l'équipe, soit en fait de créer un monde suffisamment dense et crédible, pour pouvoir y développer plusieurs jeux de genres différents si possible. Jeu d'aventure pour commencer, puis pourquoi pas un jeu de rôle, une simulation. L'époque développée se déroule dans un monde post-apocalyptique, dans lequel la terre a retrouvé plongée

au cœur des ténébreux, un voile de poussière empêchant la lumière d'atteindre le sol. Mis à part quelques îlots situés près de trouées dans ce ciel opaque, il s'agit d'un monde glauque qui n'est pas sans rappeler certains romans de SF (La compagnie des Glaces, Navire de glaces, etc.). Pour l'instant, un gros travail est effectué sur les arborescences d'animation des personnages, réalisés sous 3D Studio et divers autres outils graphiques. Pour bien se démarquer de la concurrence, un énorme chantier est en cours pour assurer un bon rendu du monde glauque et sombre, avec des textures grisâtres, poussiéreuses, tristes et surtout des personnages possédant des formes réalistes et non pas artificielles, comme c'est le cas souvent avec 3D Studio et ses congénères.

# A. Maze

**I**l s'agit d'un type de projet peut-être pas révolutionnaire, mais qui bénéficie, s'assure un succès dès sa sortie, développé dans l'optique de fonctionner sur des machines RISC. Pour l'instant en développement sur Power PC, il s'agit d'un mélange entre Speedball, Doom et Delta V. Le ou les joueurs dirigent un vaisseau dans des dédales de couloirs et de salles, avec pour objectif de capturer "une balle" et d'aller marquer "un

but" chez l'ennemi. Tout l'intérêt du jeu tient en deux mots : vitesse et jouabilité. Les vaisseaux peuvent en effet aller plus ou moins vite, le plus étant certes impressionnant. La haute définition sur Power Mac permet d'obtenir une finesse dans les décors et les vaisseaux à vous laisser sur le postérieur. En outre, vous pourrez non seulement tourner dans une direction, mais aussi pivoter sur vous-même, comme dans The Fighter, par exemple.





## TESTS MODE D'EMPLOI

Vous n'avez jamais rien compris aux anciens pavés de notes des tests ? Nous non plus ! Alors nous vous avons tout modifié : suivez le guide...



**Le Gen d'Or** : il récompense les jeux qui ont une note de 90 % ou plus.



**Le Top du mois** : il signale un jeu par mois, élu comme le meilleur programme par toute la rédaction (et ce n'est pas une petite affaire !).



**Le Flop du mois** : il signale le jeu le plus nul et le plus scandaleux du mois.

## Tétière

TEST

► PC

► SU

► Disponible

Le haut de page sert à annoncer la rubrique : test, dossier, mm, interviews, mélanges... Dans les tests, nous indiquons la machine sur laquelle est testé le jeu, puis l'éditeur du programme et surtout la date de disponibilité en magasin. Des informations utiles peuvent encore y apparaître selon les besoins.

## Le pavé de notes

90%

← Note globale du jeu sur 100 % : elle indique l'intérêt du programme

**Graphisme** 18  
**Son** 16  
**Animation** 17  
**Durée de vie** 14



- Éléments visuels
- Musique sonore
- Sur une perspective



- Moins d'éléments
- Moins de musique
- Plus de perspective

**Shoot'em up**

Shooting 1980-1990  
Support : CD-ROM



Technique : en CD-ROM avec un jeu 4M de RAM et un PC 486-1600 minimum  
Version : 1.00 à l'ajout d'un jeu

Testé sur : PC 486DX2 66 Mhz, lecteur CD-Rom double vitesse

**Graphisme** : une note sur 20 pour évaluer la qualité des graphismes, mais aussi leur style original.

**Son** : une note sur 20 d'appréciation de la qualité des brayages et des musiques, mais aussi et surtout leur intégration au jeu. L'originalité des compositions, en particulier pour les jeux CD-Rom.

**Animation** : une note sur 20 sur la qualité des rendings, de l'animation des personnages et de la qualité de la digitalisation pour les vidéos.

**Durée de vie** : une note sur 20 pour rendre compte de la longévité moyenne d'un jeu mais aussi de la possibilité d'y revenir sans aucun problème.

← **Les plus** : les éléments qui méritent un salaire le programme

← **Les moins** : les éléments qui nuisent que l'on peut trouver en lecture quand à leur qualité d'élaboration

← **Le type du jeu** : une indication depuis laquelle on se trouve

**Support** : pour différencier les jeux sur disquettes, cartouches ou CD-Rom  
**Technique** : décrire la configuration minimale pour utiliser le produit. On essaye aussi de vous donner quelques prérequis supplémentaires.

**Versions** : autres versions prévues  
**Testé sur** : (système machine) sur lequel (appareil) le jeu a été testé

## TOP REDAC

- 1 Magic Carpet (MPC)
- 2 L.B.A. (MPC)
- 3 Inferno (MPC)
- 4 System Shock (PC)
- 5 Doom 2 (PC)
- 6 Navastorm (MPC)
- 7 Colonization (PC)
- 8 Tie Fighter (PC)
- 9 Theme Park (MAC, PC)
- 10 Road Rash (3DO)

## TOP PREVIEWS

- 1 Undur A Killing Moon (MPC)
- 2 Heart Of Darkness (CD-PC)
- 3 Wing Commander 3 (MPC)
- 4 Hell (MPC)
- 5 Phantasmagoria (M-PC)
- 6 Ecstasy (CD-PC)
- 7 Lands Of Lore 2 (CD-PC)
- 8 Transil Tycoon (PC)
- 9 World Of Sensible Soccer (AM)
- 10 Command & Conquer (CD-PC)

## SOMMAIRE TEST

INFERNO	... P 78
LITTLE BIG ADVENTURE	... P 88
MAGIC CARPET	... P 96
NAVASTORM	... P 104
RAFF N' TUMBLE	... P 110
COLONIZATION	... P 114
SHIN & MAX HIT THE ROAD	... P 118
IRON CROSS	... P 120
LANDS OF THE REALM	... P 122
CYCLEMANIA	... P 124
SLAYER	... P 128
DARK SUN 2	... P 132
TESTS EXPRESS	... P 135







# RECEVEZ GRATUITEMENT

## LES MEILLEURS SHAREWARES DE JEUX POUR PC



Doom, un jeu d'Id Software



Sengoku Fighter, un jeu de Pendo Entertainment



Raptor, un jeu d'Apogee Software



Jazz Jackrabbit, un jeu d'Epic MegaGames



Duke Nukem II, un jeu d'Apogee Software



Hocus Pocus, un jeu d'Apogee Software



Xargon, un jeu d'Epic MegaGames



Blake Stone, un jeu d'Apogee Software



Mystic Towers, un jeu d'Apogee Software



Contra: The Alien Wars, un jeu de Gamer's Edge



Corridor 7, un jeu de Cigatano Software



Riptide, un jeu de Mindform Software

Pour recevoir gratuitement\*, chez vous, par la poste, le jeu de votre choix parmi les best-sellers de l'année 94, sur disquette 3"1/2, composez sans tarder le

# 3617 JUKEBOX

L'envoi sera effectué sans aucune contre-partie, sous réserve que l'exploitant du Jukebox de votre choix ne dispose pas d'un stock de 1000 exemplaires de ce jeu. Les commandes sont traitées dans l'ordre de réception. Les commandes sont traitées dans l'ordre de réception. Les commandes sont traitées dans l'ordre de réception. Les commandes sont traitées dans l'ordre de réception.

Point soft

PointSoft S.A. - RC B 391 054 061 - 111, rue de Croix - 59510 HÉM - FRANCE

Le 1<sup>er</sup> faire ça

# INFERNO

THE ODYSSEY CONTINUES

## Retour vers l'enfer



On l'attendait cet Inferno. Peut-être même plus que TFX du même éditeur. Grâce à mon entraînement militaire, j'ai pu m'approprier assez facilement le test d'un des plus grands jeux de tous les temps. Rien de plus facile avec un fusil mitrailleur à la main.

### Intro

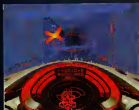
Rien que pour vous mettre l'enfer à la bouche, voici ce que vous verrez si vous faites l'acquisition d'*Inferno*. L'introduction n'est qu'un aperçu des images qui traverseront votre petit écran !





## Les vues

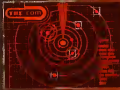
Depuis un bon bout de temps déjà, les programmeurs ont pensé à inclure dans leurs simulations de nombreuses vues différentes (que ce soit de cockpit ou bien de l'extérieur). Cela a l'avantage de rendre le jeu encore plus prenant. Les joueurs ont alors la sensation d'une extrême liberté dans leurs déplacements.





# Les scènes intermédiaires

Ce qui caractérise *Inferno*, ce n'est pas seulement le fait qu'il propose une histoire proche de *La Guerre des Étoiles* et qu'il tourne correctement sur un 386. Ce sont aussi et surtout les nombreuses scènes intermédiaires. Ces dernières font partie intégrante du jeu. Elles ont d'ailleurs été modélisées à partir de 3D Studio (ça se voit !), ce qui donne un rendu visuel des plus sympas voire même tape à l'œil.



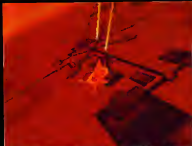
mer à leur choix. Celui-ci n'a pas digéré la défaite que vous lui avez fait subir lors d'Épic, votre meilleur élève, et il vous le prouve. Toute attaque n'est en fait qu'une simple parade pour vous faire danser. Si on raisonnerait un peu, on dirait que la parade est une simple parade. Mais ce n'est pas le cas. Les héros des forces ennemies cherchent à vous éliminer. Ils ont des armes puissantes et des capacités spéciales. Ils sont capables de vous éliminer. Ils ont des armes puissantes et des capacités spéciales. Ils sont capables de vous éliminer. Ils ont des armes puissantes et des capacités spéciales. Ils sont capables de vous éliminer.

## Une guerre sans pitié

La guerre commence. Mais que les scientifiques de la Fédération viennent de vous faire passer quelques semaines. Sachez à l'avance que les forces ennemies vous attendent. À quelques minutes, les forces ennemies vous attendent. À quelques minutes, les forces ennemies vous attendent. À quelques minutes, les forces ennemies vous attendent.

## Vous serez pilote d'élite ou vous serez mort !

Il y a trois modes de jeu : Director's Cut, Full Story et Arcade. La différence entre les trois modes tient au degré de difficulté. Plus le mode est difficile, plus le jeu est difficile. Plus le jeu est difficile, plus le jeu est difficile. Plus le jeu est difficile, plus le jeu est difficile.



▲ Lors des missions terrestres, vous devrez souvent décoller et atterrir dans des bâtiments gigantesques.

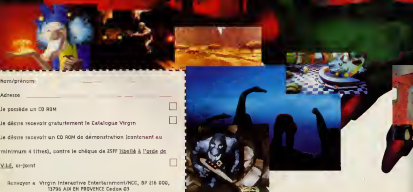
# Faites Preuve d'un peu de Maturité!

Ce ne sont pas des jeux d'enfants!

Sept jeux CD tout nouveaux de Virgin,

leurs graphismes sont étonnants

et ils sont vraiment prenants.



Nom/prénom \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

☐ Je possède un CD ROM

☐ Je désire recevoir gratuitement le Catalogue Virgin

☐ Je désire recevoir un CD ROM de démonstration (contenant au minimum 4 titres), contre le chèque de 35FF libellé à l'ordre de V.I.G. et-joint ☐

Renvoyer à : Virgin Interactive Entertainment/MCC, BP 218 800,  
13795 AIX EN PROVENCE Cedex 03

Conformément à la loi relative aux droits de propriété intellectuelle, nous disposons d'un droit d'accès et de reproduction aux informations vous concernant. Si vous souhaitez ne pas



## Creature Shock

Nous sommes en 2023. La Terre est sur le point de s'auto-détruire. Le vaisseau spatial SS Amazon a été lancé pour chercher une nouvelle planète habitable pour les hommes. Mais quelque chose de très grand, très alien et très méchant l'a empêché de dépasser Saturne. Vous faites partie d'une mission dont le but est de découvrir ce qui s'est passé et de sauver la Terre. Un maximum d'action et d'interaction.



## Nascar Racing

Des voitures de 500 chevaux s'affrontent dans une course à plus de 200 à l'heure. Le réalisme total vient des graphismes basés sur des reportages télévisés. Choisissez une voiture pré-testée pour la course ou construisez-la vous-même - vous pourrez même en choisir la couleur et les sponsors.



## The Legend of Kyrandia Book 3:

### Malcolm's Revenge

Voici le troisième volet de cette série acclamée par la critique. Malcolm, le bouffon médiéval accusé d'avoir tué le Roi et la Reine, s'est échappé de prison. Aidez Malcolm à trouver et à utiliser déguisements, bijoux étranges et magie pour dévaster Kyrandia.



## Doom 2: Hell On Earth

Ses graphismes sont encore meilleurs que ceux du premier Doom qui a eu tant de succès, et cette suite est dotée de 30 niveaux inédits de destruction totale. Vous devez essayer de survivre alors que vous êtes attaqué de toutes parts. Attention! Dernière portes et fenêtres, et même sur les toits, des démons sont là, prêts à vous anéantir.



## Iron Assault

Prenez les commandes d'un immense robot de combat pesant 100 tonnes et luttiez contre le mal. Vous devrez monter en grade dans la hiérarchie militaire et diriger une armée de révolutionnaires qui se battent contre une compagnie voulant dominer le monde. Vous ne vous lasserez pas de ce jeu passionnant qui combine stratégie, organisation et combat.



## 11th Hour

La suite de 7th Guest ne vous décevra pas. Plus de 40 énigmes et de 13 quêtes interactives vous attendent alors que vous essayez de secourir votre bien-aimée, enfermée dans le sinistre château de Henry Stauff et de vous en échapper vivant. Comprenez plus d'une heure de vidéo réalisée avec des acteurs professionnels et une musique symphonique originale.



## Lost Eden

Un jeu complexe, délicatement aventure et stratégique. Essayez d'arrêter ces deux forces qui s'opposent: les dinosaures carnivores, menés par T-Rex et les herbivores, menés par un humain dominateur qui ne demande qu'à se battre. Vous êtes le Prince Adam, courageux et intrépide, votre tâche est d'acquiescer les connaissances qui vous permettront de construire d'immenses citadelles pour que les deux ennemis vivent séparés.



*Virgin*



Compatible avec les PC IBM

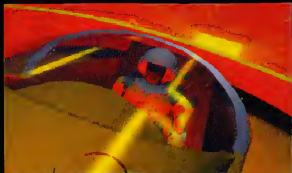
Virgin Interactive Entertainment SARE  
233 Rue de la Croix Nivert 75015 Paris  
Tel (1) 5368 1010 Fax (1) 5368 1010











▲ Il n'y a pas à dire, vous avez de la poule dans cette combinaison.

## Touché... coulé !



trouvez-vous. C'est une action digne l'un des jeux les plus féroces d'arcade. Une fois que vous avez maîtrisé les quelques touches nécessaires, le choc des Inferno vous répondra à la fois et à l'œil et à la difficulté (grâce à des missions vous permettra de vous faire une idée relative. Inferno comporte plus de 200 missions des plus variées. Les phases principales constituent un combat d'essai l'espace avec protection de bases extraterrestres, des combats à l'intérieur de ces mêmes bases et enfin des combats à la surface des planètes. Vous n'avez pas moins de quatre-vingt ennemis ennemis face à vous possédant chacun leur intelligence et leur agilité. La présentation d'Inferno ne fait parfois penser à une série TV. En effet, au début de chaque mission, vous êtes droit à un prologue. Puis vous êtes dans le vif du sujet. C'est la partie de l'épisode que vous avez à jouer. En fonction de vos résultats, vous serez droit à un dialogue. Chaque mission comprendra alors à un épisode... Vous vous rendez compte. Non seulement Inferno est un jeu fantastique mais en plus vous devez le reconnaître comme le plus grand jeu du monde. CDD, quand est-ce qu'on voit Inferno "The Movie" ou Inferno "The Saga" ? ■

Michel Hous

## L'avis de Thierry

Inferno s'affiche comme un sérieux concurrent des Tie Fighter, Wing Commander et autre Star Crusader. Avec des scènes sur la surface des planètes et à l'intérieur des croiseurs ennemis, CDD prouve sa maîtrise des simulations 3D. Ils ont fait quelques progrès depuis Robocop 3 ! Son immense durée de vie et une certaine difficulté risquent de surprendre les novices mais les pros du genre n'ont d'autre choix que de se jeter avidement sur Inferno. Un peu comme Michel pour obtenir le test...



## L'avis de Michel

Je ne saurais vous décrire l'état dans lequel je me trouve. J'attends depuis longtemps qu'un jeu m'implique entièrement dans une épopée de type la Guerre des Étoiles. Jusqu'à présent, aucun ne m'avait convaincu, pas même les adaptations de Lucas Arts. Inferno a réussi là où tous les autres avaient échoué. Fidélité des animations, diversité des ennemis, variété des missions, etc. font d'Inferno sans l'ombre d'un doute, le plus grand jeu du genre surpassant de loin ses concurrents.



## Et dans les complexes, c'est comment ?

Eh bien, c'est sans aucun doute une des originalités du jeu ! On croirait revivre les aventures de Luke Skywalker dans Star Wars. La plupart du temps, il s'agit de détruire le générateur central et de vite quitter le bâtiment avant qu'il n'explose vous emportant par le même occasion. Ce qui serait dommage !



▲ N'ayez jamais peur de l'eau alors vous risquez d'échouer éventuellement dans vos missions.

# 94%

**Graphisme** 15  
**Son** 10  
**Animation** 10  
**Durée de vie** 10



- Textes courts et précis
- Un son très agréable
- Une animation très rapide
- Un monde très riche

- CDD peut être très dure
- Un temps de chargement long

## Action/stratégie

Édition 100 francs.  
Support : CD-ROM



Technique : 100% animation 3D  
Son : 100% 3D  
Animation : 100% 3D  
Textes : courts, précis et rapides  
Versions : PC, Mega, Amiga

Testé sur : PC 486 DX2-66 MHz  
CD-ROM 2 X

# LBA

## LITTLE BIG ADVENTURE



Mais jusqu'où iront-ils ? Adeline

Software vous offre un traitement aux électrochocs à domicile, dont on ne paie que la première consultation ! Une fois par an, deux au grand maximum, un jeu provoque à sa sortie de fortes secousses tectoniques dans le monde du jeu vidéo. L'épicentre du séisme est à nouveau la ville de Lyon, et les prochaines secousses n'attendront pas le siècle suivant !



# Little mais costaud...



# TEST Little Big Adventure



▲ Dans cette bibliothèque pleine d'informations utiles, un Boucouteur offre à l'hôte un bouquin en format de l'écran jouable !

interviews exclusives de notre Directeur de l'Information. Didier Lard « Je suis le grand maître de LBA, maître les squelettes et prout ont devint moi. Que poux je vous dire, ma que de jeu, il a révolutionné ma vie. Ça serait encore une non sens, avant LBA, je me contentais d'une petite guerre de temps en temps, mais je n'étais pas heureux. N'a fallu que LBA m'ait ravagé le cœur et l'âme, pour qu'il révélerait j'appelle le don qui ma raison m'a offert en me reliant au monde. »

**Fidèle C.**  
« C'est la long story, you know. Tout a commencé quand le CIA m'a apporté les premiers screenshots de LBA. Un ami de cœur pour Little Big Adventure. À l'époque nobody voulait le croire, un jeu d'une telle qualité en France ! It's a joke ! Ma, not a joke, just really impossible de maintenir une politique protectionniste avec un tel produit, les services secrets français ont bien travaillé. LBA est non seulement à grand gain, c'est aussi à commercial success assuré en la States and in the world ! (over's) »

« Kenanaka Doyuu Shomogoto / Quel-

le hôte ! L'honneur de notre pays est en jeu. Que les grands Samourais sortent de leur antre et libèrent pour découper en fines rondelles supérieures de cunys, les infidèles français qui osent se dresser contre la créativité japonaise, et ainsi basculer des années d'innocence opposée à LBA, ce simple non suffit maintenant à prouver un l'œuvre de Sengoku chez les honorables dirigeants de nos glorieuses maisons d'édition. Par privé, laissez-nous acheter Adeline Software le Directeur du NTTL.

« Expertus Sanctus. Avé. Mana LBA est un don de Dieu. Une œuvre informationnelle prodigieuse dans son immense et éternelle grandeur ! Ses auteurs japonais sont Ses saints et Ses messages, chargés d'annoncer au monde Sa grandeur et Sa présence éternelle dans les foyers humains grâce à l'outil multimedial. Les gens, cesser donc vos formations caracoulennes pour entendre et vous soumettre à l'Appel de LBA ! Amen. (Pour acquiescer un CD Rom Double version amuse d'Easy Bando, le 3615 SATICAN).

**JP 2**  
Hem. Difficile de succéder aux personnalités internationales interviewées par Di-



▲ Au cours de l'aventure, vous serez amené à déléguer un certain nombre de personnages, alors n'hésitez pas à faire de petites incursions en taule !

## Juste un petit air de famille ?

Qui a dit que les Quetchs accusaient un air de ressemblance (coupable) avec les Lemmings ? Ces deux races ont en commun un visage longiligne et lisse, de traits caractéristiques, de grands yeux aux pupilles expressives hérités du coup de crayon des dessinateurs nippons, et une taille modeste. En revanche, les Lemmings n'ont pas de nez, mais une abondante chevelure verte. Les Quetchs se contentent d'une petite natte juquée sur un orlon d'une affreuse pauvreté. Mais ce qui les rapproche surtout c'est la sympathie immédiate que leur amusante apparence déclenche chez le joueur. Désolé, pas de révélations croustillantes sur d'obscurs liens de parenté, juste un petit air de famille !



der. Je n'ai pas le même impact médiatique. Mais en tant que testeur à Genji, je me dois de vous faire part de mes impressions, ce serait-ce que pour garder ma place et répondre aux exigences (infinies) d'Olivier, plus connu sous le nom de Grand sous-chef. Car en dernier, tenoi-

vous bien, n'a accordé exactement quatre points et demi (dont deux pour de travail) pour faire le test de LBA et ponche à vitesse grand V un article de 8 pages. Et encore, à la base, je n'avais que deux jours et demi ! Il a fallu l'intervention de Didier (le grand chef), puis de Stéphane (le chef



▲ Ce petit Buggy est aussi rapide qu'affreux mais il économise du carburant, alors n'en abusez pas.



▲ Le fait de vous prendre des baffes à chaque fois que vous êtes fait prisonnier, fera apparaître un personnage sur le visage de Twinn !





▲ En attendant d'acquiescer votre voisin personnel, de pecheur, ami d'enfance, vous serez d'une grande utilité

Quelques, un moyen jusqu'à la tranquille et disciplinée, mais qui après avoir fait part de ses canaux révisés autour de lui, se retrouve très vite en prison. Une prison dont il ne tarde pas à s'échapper pour reprendre sa durance. Mais les étonnantes retrou-

## Un univers logique et réaliste

ailles ne font pas long feu, et impuissent, Twinsen assiste à son enlèvement par des clones à la solde de FunFrock. Car la planète est reglée par cet horrible individu, cette immense larve ténébreuse dans sa forteresse, qui s'apparente à l'image couramment répandue du dictateur moyen. Après avoir fait fuir l'atmosphère Noire de la plan-

ète (le climat y est trop dur paraît-il et les mutants prolifèrent...), il a ordonné le Sud de tracts propagandistes incitant au culte de sa personnalité («Longue vie à FunFrock», etc.), mais aussi de clones. La planète comprend quatre races : les Bou-boules, les Lapichons, les Quentides et les Grubos (et d'autres plus marginales comme les Lutins, les Kains, etc.). Chacune de ces races est dotée. Ces clones métalliques réagissent d'une poigne de fer à la vue de leurs alter ego réels. Éroulés, déprimés, ces derniers s'accrochent à La Légende, dont la mention est interdite par décret de FunFrock. Elle parle de la Déesse Sordide, d'un Père, d'un espoir et de l'Éther. Twinsen découvre de nombreux secrets, de vieilles légendes, des objets magiques, des complots, des créatures étranges, des terres noires, des oasis providentielles et finira, sans doute, par triompher de Fun-

## LOVE STORY

Les retrouvailles seront malheureusement de courte durée. À peine le temps d'échanger trois mots que votre fiancée est enlevée par des clones à la solde de FunFrock.



Frock. Tout dépend de vos capacités à vous adapter au monde de LBA.

### Twinsen

Malgré un scénario délaissé, l'univers LBA acquiert une logique et réalisme. Les auteurs ont su donner vie aux personnages qui animent le jeu. Les passants s'arrêtent pour lire les affiches de propagande, les clones utilisent les téléporteurs, ils patrouillent, d'autres se contentent de quierter dans leur bunker, les scientifiques se déplacent avec leur petit

carrot et prennent des notes ; le serveur de la taverne de Lupin Bourg court en tous sens pour servir les clients, s'envoie quelques longues de whisky avant d'aller faire le clouet et jouer les équilibristes devant une charmante lapichonne. Il finit réagissant aussi à vos actions. Ainsi, lors d'une altercation avec un soldat de FunFrock, une passante avec laquelle j'avais discuté, s'arrête-t-elle pour s'exclamer : «Calmez-vous enfin, si c'est comme ça je ne vous parle plus !». Stupéfiant, j'ai immédiatement cessé de me battre pour

## Quelques personnages à éviter



Mentés religieux, clones, mutants, rien ne vous est épargné. Et observez ce clone qui va jusqu'à se plier en deux pour vous observer d'un air méprisant ! Le petit scolopend, il va le regretter !



**Vous n'avez rien à faire ici, cette usine est classée top-secret !**

▲ Mots ou s'arrêteraient-ils ? Ils fabriquent les mutants à la chaîne ! Pour ne pas se faire, je vais lutter un scientifique de plus.





▲ Rien de tel qu'un petit vol pour repérer son lieu !  
(Celui qui trouve une légende plus forte gagne un T-Shirt GEN4)



▲ Un objet magique vous permet de parler aux esprits. Ce dernier, par exemple, est très profane (mais que celui de Day of the Tentacle soit si rétro ! et vous aurez du mal à mettre fin à ses paroles).

me faire desolée à coups de croasse ! Même les soldats réagissent intelligemment, ce qui a la base peut paraître un non sens (mais non Michel, rien de personnel). Des qu'ils vous aperçoivent, ils tentent de vous descendre et utilisent leur croasse lorsque vous êtes à portée. Encore mieux, certains ennemis, comme les squelettes, enquêtent les uns d'un pas sur le côté ou se cachent derrière un mur et attendent une accalmie ! À certains moments du jeu, vous devez

utiliser cette intelligence des personnages à votre crédit. Ainsi le village de l'île principal se mobilise-t-il pour vous aider après une action symbolique de votre part. À votre arrivée, impossible de lui la moindre conversation, tout le monde dit : « Hélas ! ». Il faut tuer un « clone », pour qu'après, les habitants vous ouvrent leurs portes et décident unanimement de vous accueillir. Le réalisme de cette petite portion de l'aventure est stupéfiant et mérite à lui seul de figurer dans le panthéon des grands moments du jeu vidéo, et je ne parle même pas du débarquement en Hamalay, ni du combat du Musée par le petit Laborgne ! Non, je n'en dirais pas plus. Le mot qui convient le mieux pour définir l'état du testeur devant LBA est : « enthousiasme ». Et un testeur enthousiasme demeure rassuré, autant que le loup noir, la balaine blanche ou la panthère rose.

L'ère de jeu est immense. L'univers de LBA est composé de plusieurs îles au climat tempéré, mais aussi aride et polaire. Pour se déplacer, de nombreux moyens



▲ La alternation : un art puissant quelque fois à braver vital.

## MYSTIC'

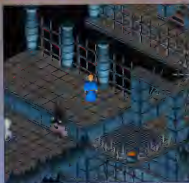
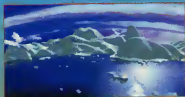
Les scènes cinématiques sont de toute beauté !



de transport sont à votre disposition : buggy, moto, bateau de pêche, fermes, volants, tank, camion poubelle, etc. Malheureusement et sans vouloir jouer les rabat-joie, vous ne les utiliserez pas vous-même. Mais comme dit le dicton : « on ne peut pas tout avoir dans la vie », alors pourquoi serons-nous plus exigeants avec LBA ? Toutes les séquences de voyage sont présentées en mode Zoom ou par l'intermédiaire de superbes scènes cinématiques. Des personnages des vous apprennent l'existence de certaines îles, qui sont aussitôt localisées sur l'Holo-

map, (la carte holographique). LBA dévoile donc sa carte de jeu avec précision. À vous de décider où aller, mais s'il vous manque un objet, il faut faire demi-tour. La ligne est si belle et la taille du jeu, ce qui n'est pas plus mal. Et puis de toute manière, si le jeu n'avait absolument pas été linéaire, vous auriez sans doute passé votre temps à errer d'île en île en ne sachant pas par quel bout prendre l'aventure ! Les concepteurs ont tenu à conserver une certaine simplicité dans le déroulement

## DU RÊVE AU CAUCHEMAR



▲ Le Temple du du recèle de pièges semblables à ceux d'Ultima 8.

du jeu. LBA reste donc accessible aux débutants. Les premiers personnages (parchages) rencontrés apportent d'ailleurs une aide utile à ceux, qui comme moi, ne se fatiguent pas à lire les notices pour découvrir le jeu par eux-mêmes. LBA est aussi vif et alterne les phases d'action (élimination du soldat), de réflexion (je-

### Un souci du détail impressionnant

solution d'énigmes, de problèmes, etc.), d'habileté (dans le Temple de Bâ, avec des épreuves à la Ultima 8) et d'exploration (découverte de nouveaux lieux). STOP ! Le test touche à sa fin et je n'ai pas parlé de la révolution du jeu ! Des graphismes SVGA 640x480 en 256 couleurs avec des animations à tomber de l'Empire State Building ! Une gestion des objets géniale ! Un souci du détail hallucinant ! Des preuves ? Fais de passer une heure à faire courir Twicken en rond pour admirer le réalisme des



▲ La plume ! Les squelettes, terrifiés, se prosternent devant moi ! La concentration ultime !

sauter de son médaillon ! Imagine un peu ce que peut donner une belle finesse graphique associée à un tel souci du détail. Non, ambré, LBA ne sera peut-être pas encore sorti quand vous lirez ces lignes, mais de vous faire souffrir gratuitement (Wdr !). Thierry ne fait rien gratuitement. Je ne sais absolument pas comment ils ont pu arriver les différents personnages du jeu, mais le résultat dépasse de loin tout ce qui a été fait jusqu'à ce jour. L'émotion avec les décors est parfaite (si l'on excepte les

## Les sources d'inspiration

Si vous deviez un jour consacrer un dossier à l'histoire de la 3D isométrique, née avec Zaxxon et quelques autres. Dans le domaine de l'aventure, les jeux qui ont le plus marqué ces derniers temps sont sans doute Cadaver (Bri-map Brothers), Syndicate (Bullfrog) ou plus récemment Ultime 3 (Origin). Tous les grands du milieu du jeu ont un jour adopté la 3D isométrique. Mais les ancêtres, les vus de la vieille, sont Knightmare et le célèbre Crafton & Xunk d'Ire Informatique, ou l'on dirigeait un duo bien étrange, un en-draide et un podopsephale ! LBA consacre donc un style de représentation graphique depuis longtemps éprouvé. Géométrique ça choit va donner des idées à pas mal d'éditeurs en mal d'inspiration ou lassés de la prolifération des jeux en 3D meppes.



▲ Ce temps en ferries, vous pouvez faire du shopping et acheter de l'énergie ou des amonvins mécaniques (pour éteindre les clones rouges).

quelques bugs qui devaient être corrigés dans la version finale) et les collisions superbement gérées. Pour s'en convaincre, il suffit de voir Olivier jouer et entendre Twinsen dire de dodeliner à chaque heurt ! Les bruitages sont eux aussi réalistes et, comme dans *Alice*, le son produit par les pas de votre personnage varie en fonction de la surface foulée.

Pour conclure, sachez qu'il a fallu que je brade mon enthousiasme pour ne pas vous révéler tout ce que le jeu recèle comme surprises ! Et les photos d'encre ? Jamais chose et sélection ne furent plus cruelles ! ■

Thierry Falcou

### L'avis de Thierry

Jouer à LBA m'a procuré des heures de joie intense. Car tenez-vous bien, des squellettes se sont prosternés devant moi ! Expérience unique s'il en est. Jamais dans aucun jeu, un squelette ne s'est prosterné devant moi en émettant sa soumission et son éternel respect. Rien que pour ça, je conseille au monde entier et plus particulièrement à vous, d'acheter LBA, même si vous n'avez pas de lecteur CD-Rom, ni même de PC. LBA existe, sauf en lui comme les autres...



▲ Little Big Adventure possède son propre metro. On y trouve 100/100 les schémas alors que demander de plus ?

Wang et al.

Adeline Software est un nouveau label de jeu lancé par le groupe Delphine Software. Chaque label cache une personnalité du jeu vidéo. Germain Despeire, Pascal Culsiest, l'auteur des *Voyageurs du Temps*, *Croisière pour un Cadavre* et *Fischback* Germain, Adeline, Friedrick Rajchel, concepteur d'*Alone in the Dark*. Avec le 1er Février 1993, Adeline se situe à Lyon et leur production devient alors rattachée aux activités suivantes : richesse du scénario, simplicité d'utilisation et techniques de programmation top niveau. LBA est la preuve du respect de cette ligne de conduite.

## L'avis d'Olivier

Le trou... Le trou noir... D'habitude, quand on se trouve devant un jeu de cette qualité, on a des tas de trucs à dire. Le problème est que dans le cas de LBA, il y en a tellement et que je dispose de si peu de place pour l'exprimer, qu'il me semble difficile d'y arriver. Faisons ample : C'est magnifique, le réalisateur se classe dans la catégorie "jamais vu", bourré d'humour. Graphiquement, une réussite totale qui s'accompagne d'un scénario d'exter. Bref, le conard !



**95%**

Graphisme	18
Sen	16
Animation	19
Durée de vie	16



- Interactive group wk
- An important 2 variables
  - A. *Individual* group
- Group work *group* best
- Ideals: humour at VP

■ [www.fishbase.org](http://www.fishbase.org)

## Adventure/action

4000 Broadway, New York  
 New York 10018-3090  
 (212) 512-2000

Tarifa sur 495 DOL 2-95 MHz, SVGA, 800k Ram, CD Rom double vitesse

# MAGIC CARPET

## On déroule le tapis rouge !

Merveilleux comme le conte, impressionnant comme les chutes du Niagara, Magic Carpet prend à son compte la magie des Mille et une nuits et innove tout azimut avec une réalisation exceptionnelle et un intérêt de jeu breveté Peter Molyneux !



### INTRO





Pouvoir suivre la ligne de fracture tectonique provoquée par le sort tremblement de terre est un des moments forts du jeu. Fini les petits slaloms au milieu des canyons et vive les slaloms dans les canyons en formation ! Un autre sort aussi spectaculaire vous permet de creuser la terre, celle-ci s'affaisse alors sous vos yeux ébétis !



On parle souvent de l'influence du prénom sur la personnalité d'un enfant. Pour Peter Molyneux, il ne fait aucun doute qu'il a hérité des traits de caractère du plus célèbre des Peter. Car comme l'autre, celui de James Barnes (l'écrivain), de Disney (l'animateur) et de Louis (le destructeur), le jeune Molyneux recevait le secret espoir de pouvoir un jour voler. Judé au sommet des marches de la demeure de sa grand-mère, il tentait à maintes reprises l'expérience, sans récolter autre chose que l'habituelle déconfiture et de multiples bleus. Son autre rêve : devenir un puissant magicien comme ceux des romans de Tolkien et plus particulièrement du Seigneur des Anneaux. Mais contrairement à la plupart des adultes, Peter Molyneux n'oublia ja-

mais ses rêves d'enfant. Il les rangea soigneusement dans un coin de sa mémoire en se promettant de les concrétiser un jour. Et il y parvint fort bien par le biais du jeu vidéo. Ses rêves de puissance et de magie, on les retrouve magnifiés dans Populous, qui vous permet de devenir Dieu par intérim, le temps d'une partie. Mais aussi dans Powermonger et Syndicate, où vous étiez respectivement Seigneur de guerre et Chef de don. Dans chacun de ces jeux, on pouvait contrôler le destin des plus faibles et avoir droit de vie et de mort sur eux. Même dans Theme Park, on retrouve un peu de ce cynisme propre aux jeux Bullfrog et donc à Peter Molyneux. Puisque l'intérêt de Theme Park n'est pas de contraindre le plus beau parc d'attractions mais bien le plus rentable. Il faut jouer sur les quantités de sel



▲ Éviter de vous bagner n'importe où. Les lacs sont souvent très mal fréquentés et une noyade est à vite provoquée.

dans les files pour faire boire les visiteurs, puis rajouter des glacières dans le coo pour les amuser un peu plus. Bref avec Theme Park, on s'amuse à pigeonner le touriste et à lui jouer les plus mauvaises tours possibles (on peut s'amuser à les faire vomir en accélérant les manèges !). En quelques mots, cynisme et mégalomanie semblent être les deux manières des jeux signs Molyneux. Je pensais qu'avec Magic Carpet, il allait casser cette image de marque en offrant aux joueurs un véritable jeu d'action sans arrière-pensées mégalo-magiques. Pas du tout ! Il refait voir le même Peter nous présenter avec une pose sadique l'insupportable potentiel ludique de son bébé.

#### Lesquels choisir ?

Vous diriez un apprenti sorcier chargé de restaurer l'équilibre sur Terre et de collecter un maximum de mana pour devenir plus puissant et ainsi affronter d'autres magiciens moins bien intentionnés que vous.

Le monde ravagé par le gyriellesque tremblement de terre déclenche par votre dieu-fantôme comme maintenant en un archipel de petites îles. Sur chacune de ces îles, vous devrez détruire un grand nombre de monstres tels des griffons, des Krakenes (monstres marins des légendes grecques), des élémens géants, des trolls, des wyvernes (chèvres géantes), etc. Pour



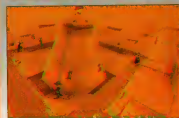
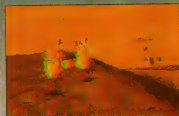
▲ Surtout protégez-le ! C'est votre passeport pour l'obtention du statut de magicien tout puissant et ainsi votre montgolfière, pas de mana.



▲ Rien ne vous oblige à être un gentil mage d'été. Magic Carpet, vous pouvez être méchant. C'est-à-dire : destructeur de villages, dévastateur de forêts, massacreur de paisibles nomades et pyromane.



Vous avez des lunettes 3D ? Alors mettez-les et jetez un œil sur les trois photos d'écran suivantes. Pas mal, hein ?



défense ces monstres, vous disposez d'un certain nombre de sorts que vous découvrirez à l'arrivée de jantes magiques. Malheureusement celles-ci ne sont pas toujours visibles. Vous les trouvez la plupart de temps en volant l'espace sacré d'un pentacle. Ceci entraîne, aussi souvent qu'involontairement, l'invocation de puissances occultes, auquel cas une déesse de mythes funéraires peut surgir simultanément. Mais quelques fois ce sont des talismans qui apparaissent et servent alors de raccourcis magiques. Certaines configurations de pentacles nécessitent une action particulière pour libérer la jante recherchée et l'apparition de cette dernière peut s'accompagner de phénomènes

spectaculaires comme la formation d'un volcan en éruption ! En fait, chaque pentacle vous dissimule une surprise de taille et certains vont même jusqu'à faire apparaître des villages complets.

## À l'assaut du palais

Les premières jantes dissimulent les trois sorts principaux : création de palas, boules de feu et possession de mana. Le premier est essentiel et doit être utilisé en priorité au début de chaque nouveau monde. Car votre palas est non seulement le symbole de votre puissance, mais aussi le sanctuaire de votre énergie. Chaque boule de mana est achetée par ballon dégonflable jusqu'à lui et votre ri-



▲ Les gens de Buitreg sont particulièrement convoisables, ils ont même réussi à faire descendre King Kong de l'Empire State Building pour l'attirer à Magic Carpet. En gressif star ?



▲ La touche « entrée » fait apparaître la carte et le liste des sorts. Vous pouvez en sélectionner un pour chaque bouton de la souris.

veau de mana est identique à celui de votre palas. Il est un véritable cordon ombilical magique vous lie jusqu'en plus vous ne pouvez même qu'une fois votre palas détruit. Si vous parvenez à collecter suffisamment de mana, vous pouvez apparier quelques modifications à votre palas. D'une simple tour envahie (inv1), vous passez à une tour centrale entourée de quatre autres (inv2), puis des murs se créent pour relier les tours entre elles et

vous vous en trouvez d'autres plus performants et beaucoup (mais alors beaucoup) plus spectaculaires. On y revient d'ailleurs. Enfin pour conclure sur le trio magique de base, le sort de possession de mana est le seul moyen à votre disposition pour identifier les boules de mana neutres. Si vous jouez seul, votre drapeau est de couleur blanche et chaque boule touchée prend alors votre couleur. Mais bien sûr vous n'êtes pas seul, et l'ordinateur peut très bien passer derrière vous pour teindre la mana en rouge (la couleur de votre unique adversaire lors des premiers niveaux, ensuite ils sont plus nombreux !). Comme l'ordinateur, vous avez alors la possibilité de recharger la couleur des boules qui furent les vôtres durant trois secondes, l'essai est alors en général un ré-

## Un grand moment du jeu vidéo

Les archers apparaissent pour protéger votre petite forteresse (inv1), mais de suite jusqu'à un niveau de protection 7 ou votre palas prend des allures de Babylone ! Le sort de boules de feu, le premier pouvoir offensif, vous permet de surveiller votre agresseur. Sachez que vous ne pouvez épuiser votre feu intérieur, mais qu'il s'avère de temps en temps nécessaire de faire une pause pour que votre mana se recharge. Vous pouvez aussi tirer à cadence élevée plus ou moins longtemps en fonction de votre niveau de mana et par conséquent de la taille de votre palas. Ce sort de combat est le seul à votre disposition durant les premiers niveaux, mais les



▲ Ces pics sont artificiels, je les ai créés à l'aide de brebis éméraldes de terre. À partir d'un certain niveau, vous pouvez en effrayer d'autres !



▲ Ce Kraken est un adversaire particulièrement puissant, qui résiste fort bien aux boules de feu.

giment de compte vers pitié à coups de salves de boules de feu ! Mais pourquoi tant de rage pour changer la couleur de petites boules de mana ? Tout simplement parce vos montgolfiers, qui surplombent votre palais et se chargent de collecter la mana et de la renvoyer à la maison, ne peuvent prendre que les boules à votre couleur. Comme quoi tout s'explique.

### C'est les boules...

Les montgolfières et le transport de la mana se révèlent essentiels à votre victoire et doivent faire l'objet d'une attention de tous les instants. Dans Magic Carpet, chaque monstre libère des boules de mana. Votre esprit immédiat consiste en l'identification de toutes les boules, puis leur surveillance pour que l'autre enfin... sachez, pour que notre valeureux adversaire ne vienne pas nous les voler. La seule solution est alors de le bombarder de boules de feu et l'obliger à se replier, le



▲ Rien de tel qu'un petit volcan au centre du palais entier pour imposer sa loi.

tags entre les jambes, vers son palais ou mieux de le tuer. Après cette phase, vous surveillez la collecte des boules et leur transport, car l'ordinateur bésé dans son orgueil informatique revient sans coup férir pour tenter de saborder votre montgolfière. À vous de lui réserver la réception qu'il mérite et de le renvoyer vite fait bien fait à la niche. Vous pouvez en effet détruire les ballons dirigeables des magus concurrents afin de vous emparer de la boule de mana qu'elle transporte. Cette dernière est plus ou moins grosse en fonction de la quantité de mana en transit. Sachez aussi que les dirigeables perdent énormément de temps à collecter les

échantillons dispersés en petites unités (car en plus, les boules de mana sont rondes... logique ! Et par conséquent, elles sont rondes, elles roulent et peuvent se perdre au creux d'une vallée ou en bas d'une falaise). Il existe donc un sort spécial, Mana Magnet, qui permet de regrouper les petites boules magiques en une seule imposante. En tout, le jeu comporte vingt-quatre sorts différents. Le me contenterais d'en citer quelques uns parmi mes préférés, comme Earthquake, Volcano et Thunder Storm. Ces derniers ne sont pas inconnus aux habitants des jeux Bulfrog, puisqu'en les retrouve dans le vieux Populous. On peut en effet déclen-



▲ C'est beau, grand, majestueux, lumineux, symbole de puissance et de pouvoir, se faire élever proportionnelle à celle de son créateur, et c'est mon palais. Le mien ! (A moi !) Thierry Le Magnifique !

cher d'impressionnantes catastrophes naturelles comme des tremblements de terre, des éruptions volcaniques ou des éclairs. Chacun de ces sorts possède un effet spécial propre. Les éclairs déchirent l'écran avant de foudroyer l'ennemi d'un gigantesque rayon argenté. Le volcan apparaît

### Fabuleux sur 486DX2-66Mhz

sous la forme d'une subite érection terminée qui explose d'une fumée magmatique. Sur ses flancs, des masses de lave solidifiée roulent en ravageant villages et forêts (ou palais... groups !). ayant le meilleur de se trouver sur leur passage. Mais le plus époustoufflant reste



▲ Un tir qui échoue dans l'eau s'accompagne d'une gerbe d'un assez bel réalisme.



▲ Les pentacles sont les sources officielles de vos sorts et ils disparaissent autant les jupes magiques qu'ils provoquent de spectaculaires incantations.

## GENERATION MICRO

-10% SUR LES SOFTS EN PRÉSENTANT GEN4

43 20 76 91

53, RUE DE L'OUEST 75014 PARIS MÉTRO GARE DU PERMETY  
Ouvert le lundi de 14h à 19h et du mardi au samedi 10h à 19h

**LA SOLUTION OCCASION !  
VENDEZ ! - ACHETEZ !**

Jusqu'à  
**50%**  
Moins cher que le neuf

**PC MULTIMÉDIA NEUF  
PRIX : NOUS CONSULTER**

Vente par correspondance / Occasions garanties  
Logiciels, Matériels, Accessoires toutes marques  
Neuf et Occasion / SAV assuré par nos soins



▲ Surtout ne laissez pas les autres images aggraver leur palais, car vous ne pourriez plus à le détruire par la suite.



▲ Au sommet de son palais, un mage est presque invincible, alors ne tentez pas les attaques au cimetière aérien.

le tremblement de terre qui ouvre les montagnes devant vous comme les eaux du Nil devant Moïse. On se demande après comment ne pas piquer des doléaux mystiques avec des jeux pareils ! Vous pouvez même suivre la ligne de fracture tecto-

rique en suivant au creux du canyon les formations... Spectaculaire ! D'autres sorts vous permettent de offrir des armées de démons qui attaquent les palais des autres concurrents, ou encore une nuée de flammes ou un mar de feu.



▲ Rien de plus impressionnant qu'un essaim d'abeilles qui se précipite sur vous à votre arrivée dans le niveau ! De quoi se piquer au jeu...

**À plusieurs, c'est meilleur.** Certaines incantations sont plus particulièrement destinées au jeu à plusieurs joueurs. Jeu à plusieurs ? Qu'entendons-nous par là ? Il y a le jeu à plusieurs ? On peut jouer en réseau, en seul link et sans câble ni via modem ? Jusqu'à huit en réseau ? Qui a toutes les questions. Tous les jeux Bullfrog sont en effet jouables en réseau (on parle d'un add-on pour Theme Park) et Magic Carpet ne fait pas exception.

Comme dans Doom, un joueur peut devenir invincible un certain temps, il peut aussi lancer un sort qui le "scotch" à un joueur concurrent. L'astuce est alors de créer un volcan qui de mettre le feu à une forêt avant de l'entraîner (malgré lui) au sommet de la bouche infernale ou au milieu des arbres en feu. Ce dernier se prend alors un maximum de dégâts mais pas vous, puisque vous êtes l'initiateur de la catastrophe ! En créant un tremblement de terre, vous pouvez aussi détruire son palais à distance grâce aux lignes de fracture élastiques. Ou plus radical, on remarque qu'un volcan au beau milieu d'un palais est un excellent moyen

pour le rayer définitivement de la carte. En plus de l'option multiploeurs, Magic Carpet fourmille de surprises agaçables. On peut jouer en VGA, le jeu ne tremble alors que sur Pentium 90 de façon correcte. Pour vous donner une petite idée, sa vitesse est alors compatible à celle d'un 486DX2-66 en mode VGA (avec les détails au maximum). Pour adapter le jeu à votre configuration matérielle, vous pouvez réduire la taille de la fenêtre selon votre bon vouloir et supprimer quelques "bons" visuels.

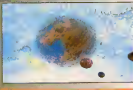
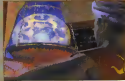
## Il peut se jouer à huit en réseau

comme l'ombrage sur le sol, les images dans le ciel ou le reflet des terres sur l'eau (superbe !). Autant préciser tout de suite que les options précitées une fois étouffées n'empêchent rien à la qualité graphique de Magic Carpet, il convient toujours à faire plaisir les possesseurs de 286.

## Un jeu plein de reliefs...

Le dernier Bullfrog peut se jouer avec des lunettes 3D (si vous avez de bonnes lunettes, l'effet est surprenant), avec un casque virtuel comme les deux plus connus et abordables : le Cybermax, ainsi que le VTXI de Forte. On peut jouer en stéréovision (c'est-à-dire deux images légèrement décalées, constitutives de points que l'œil peut recoller avec, quand même, une bonne concentration pour les fans ou les fous uniquement, et enfin avec l'option amblyopie (affaiblissement des contours) qui rendent un peu le jeu mais dont l'effet est de tarir. Dernière option qui devrait faire

L'introduction comme les scènes intermédiaires sont et abusent de 3DStuio pour notre plus grand plaisir. Mais personnellement je trouve le jeu cent fois plus impressionnant que ses scènes cinématiques !



▲ Le logo Bullfrog apparaît à l'écran à grand renfort d'effets spéciaux (comme celui de Doom) dans les cieux, mignole comme il se doit.



**ULTRASOUND  
MAX**

Avec la carte  
**ULTRA SOUND MAX**  
vous pouvez franchir les limites de la  
création sonore  
numérique.

Un avantage étonnant  
réaliste. 16 bits et 48 KHz dans une "carte  
son" complète 3 ans

- Vitesse d'échantillonnage de 48K / 16 bits pour un son de qualité CD
- Ampli intégré 2 x 4 watts
- Son 3D holographique
- Enregistrement en 16 bits / 48 KHz
- 4x KHz STEREO (2x voie) sur une bande de musique et effets sonores
- 3 effets de 12 bits (MITSUBISHI, SONY et GRUNDIG)
- 512 KHz d'échantillonnage (16 bits)
- Ampli de puissance 4x 16W (2x canal)
- 16 bits et 48 KHz (2x voie) sur une bande

Produits disponibles dans les magasins suivants : FNAC, SURCOUF, BOULANGER.  
Pour connaître la liste des distributeurs ou pour devenir distributeur veuillez contacter :

# Experience\* the Excitement.\*

*Tous nos produits sont livrés avec des manuels en français*

**Experience** (l'expérience) a. v. 1. Éprouver, faire l'expérience de (qch).  
Apprendre (par expérience) (that, que) 3. 6/5. To e. religion, to e. science: expé-  
riencer, a. Qui a de l'expérience, du métier: expérimenté, l'observateur averti, (old)  
hand (in, à) E. in business, rangé aux affaires

**\* Excitement** (l'excitement), n. 1. Suscitation, f. (d'un organe) 2. Agitation f, susci-  
tation, f. (de l'esprit) 3. The thrill for e. in sort des sensations fortes. The e. of departure,  
l'émoi de fu départ To cause great e., faire sensation 7. What's all the e. about?  
qu'est-ce qui se passe donc?

Produits disponibles dans les magasins suivants : FNAC, SURCOUF, BOULANGER.  
Pour connaître la liste des distributeurs ou pour devenir distributeur veuillez contacter :

TEL : (1) 42 35 10 82

Banque  
MAGNETIQUE

FAX : (1) 42 35 07 89

# TEST Magic Carpet



▲ Les villages chérissent de cœp en fonction de l'impression que vous leur faite. Alors n'hésitez pas à réser quelques maisons pour leur faire voir quel est le Maître !

L'objet d'un darts d'is, vous pourrez normalement scanner une carte et l'imprimer dans Magic Carpet et ainsi parcourir les Alpes, la cordillère des Andes ou l'Himalaya enchantant à vue l'hyène nationale du pays (optionnel). D'is, si avec ça les joueurs les plus exigeants ne sont pas contents... (à que demande le peuple ?) Le joueur normal se contentera de pleurer des larmes de bonheur en se demandant : mais comment ont-ils fait ? Réponse instinctive : ce sont tous des génies chez Bullfrog ! Réponse réfléchie : trois ans de travail et les centaines d'heures de test ajoutés par Peter Molyneux. Résultat : plus de cinquante niveaux de bonheur à l'essai par avec une difficulté progressive et des sorts de plus en plus puissants vous donnent l'impression d'être réellement plus qu'un



▲ Une petite armée de démons en renfort est utile pour occuper un raga ennemi. Ces démons bombardent alors de flèches le palet adverse.

## Bullfrog, histoire d'une réussite

**B**ullfrog est aujourd'hui plus qu'un simple éditeur : il a atteint depuis longtemps le statut de référence dans le milieu de la micro ludique. En 1983, Les Edgar et Peter Molyneux fondent Bullfrog après quelques produits sans impor-

assurer à tous leurs produits une qualité identique. L'argent gagné par Bullfrog est immédiatement réinvesti dans leurs futures productions. Pour préserver leur image de marque, chaque produit fait l'objet d'un travail énorme au niveau du design et du concept, et sont

absolument libres de toutes contraintes commerciales liées à une date de sortie. Après Theme Park et Syndicate, Magic Carpet prouve que Bullfrog possède le potentiel technique suffisant pour développer sur les machines d'au-



▲ Peter Molyneux.

jourd'hui et sait s'adapter aux besoins du marché sans transiger avec l'intérêt de jeu. Magic Carpet répond à un besoin d'évasion et de produits moins complexes et plus orientés action.

L'après Magic Carpet s'annonce avec huit produits en cours de développement dont Syndicate 2, Creation, Biosphere et Dungeons Keeper (le premier jeu de rôle de Bullfrog ! Au concept, paraît-il totalement innovateur !).

## En relief avec des lunettes !

sant des images. Sans parler de sa maniabilité exceptionnelle et de sa divine jouabilité (je sais, que de superlatifs, mais de toute manière Magic Carpet est un superlatif à lui seul). Un jeu de cette trempe ne s'invente pas, il se pense et seuls les meilleurs développeurs peuvent se permettre de le créer. Car la réalisation est au dessus de tout ce qui a jamais été fait sur micros et consoles (32 bits compressés). Et même si la machine idéale reste un fantasme, le jeu est fabuleux sur un 486DX2-66Mhz, ce qui personne n'aurait voulu croire en découvrant la démo du jeu au dernier ECTS. Que dire de plus, sinon de fonder vous acheter Magic Carpet, partir à l'assaut dans un PC plus puissant. De toute manière, il est clair que dans les mois à venir, cet investissement se justifiera amplement.

Thierry Felco

## L'avis de Thierry

Depuis que la terre existe, le génie ne s'est jamais perdu. Moi, Peter Molyneux et quelques autres en sommes les preuves vivantes. Aussi le mégalomane n'a jamais cessé de se propager. Les jeux Bullfrog sont conçus pour satisfaire les mégalos en mal de pouvoir et le dernier en date ne fait pas à la règle. L'énorme sensation de puissance lors du rendez-vous, et pouvoir chevaucher son lapin en barrant les monstres à coups de volcans est un grand moment du jeu vidéo !



## L'avis de Didi !

Maluculent ! C'est beau, rapide, original et carrément puissant. Ce jeu est un véritable bijou sur lequel on reste véritablement "scotché". Au début, on a tendance à penser que c'est un gentil petit simulateur pas trop compliqué et puis on entre dans le jeu... On trouve des techniques pour venir à bout des autres sorciers, on devient machiavélique puis sadique on atomise tout ce qui bouge. On a un sentiment de puissance totale. Le seul problème : on en perd le bon et le ranger. Le pied !



▲ Ces grosses chenilles sont de véritables réservoirs à mines, alors n'hésitez pas à en foudroyer quelques unes. En plus, ce sont des machines mineurs, alors pourquoi se priver d'un massacre facile ?

# 96%

**Graphisme** 18  
**Son** 17  
**Animation** 18  
**Durée de vie** 18



- 10 superbes captures en format réel
- 4 jeux à 100% jouables en mono
- 6000 images et 500000 pixels
- Pas d'abonnement de diffusion
- Éditeur 486DX33, 640K, 100 Mo de mémoire
- 100% support de VGA sur Pentium 486

## Action/stratégie

Écrit par 484 France.  
Support : CD-ROM

Technique : PC 486DX33 33 Mhz, 640K de RAM, 100 Mo de mémoire, 486DX33 66 Mhz, 100 Mo de mémoire

Vendable : Paul ére Propri

Testé sur : Pentium 90 et sur 486DX33 66 Mhz, lecture CD double vitesse

Sur le **06.70.14.36**, nous vous proposons CHAQUE SEMAINE une sélection de 13 **NOUVEAUX** programmes pour PC et AMIGA Deux, Utilitaires, animations pour adultes, etc. ! Pour les recevoir, c'est TRÈS SIMPLE : pas d'argent à envoyer, pas de tirage au sort ! Vous suffit d'appeler par téléphone (sans composer le 10), le **06.70.14.36**, chèque pour 1000 francs, et vous recevrez GRATUITEMENT les programmes que vous aurez choisis !

Indiquer vos coordonnées et nous retourner le programme dans un pli fermé.

Gagnez très facilement une 3DO en quelques minutes sur le 3615 3DO  
ou par téléphone au 36.70.36.79

... des centaines de précieux charbonniers PC et AMIGA à recevoir sur simple demande

Ce mois-ci, encore des centaines de nouveaux sharewares PC et Amiga4 à recevoir sur votre ordinateur personnel par minitel sur le 36.27.77.70. EXCLUSIF : vous pouvez dès aujourd'hui réserver votre carte 3DO pour PC sur le 36.27.77.70 (cette réservation ne vous engage pas. Vous pourrez l'annuler à tout moment).

Transformez votre PC 386 en 486 à partir de 690 frs ! (Installation, Déplacement sur

Paris, et pièces comprises) Appelez nous vite pour plus de détails sur cette offre exceptionnelle !  
Très nombreux CD ROM (jeux, utilitaires, simulateurs de vols, éducatifs,

encyclopédies, CD ROM X) à partir de 99 frs sur le 36.27.77.70 par minitel !!!

Pour vendre rapidement votre Micro-ordinateur connectez vous sur le 30.27.77.76 une offre de rachat vous sera faite sous 24 H.

**Vous recherchez un PC d'occasion, appelez nous vite pour connaître nos nombreuses offres.**

**ACHETEZ MOINS CHER PAR MINUTE !**

**ACHETEZ MOINS CHER PAR MINITEL :**  
ACCESSOIRES DIVERS

**ACHÈVEZ ENFIN VOS JOURS MÊME CHÈRS, GRÂCE AU MINOT.** Tous les prix affichés ci-dessous sont évidemment valables pour les commandes effectuées par Minot, au **36.27.77.70**. Vous y trouverez

exclusivement vendues pour les ordinateurs et consoles de jeu.	
également des cartons d'autres jeux, des commandes, des ordinateurs, des accessoires à des prix vraiment exceptionnels. Et si vous ne trouvez pas le jeu que vous recherchez, contactez nous dans la mesure du possible.	
<b>DEUXIÈME JET D'ENCRE 160 OPS</b>	1980 F
<b>IMPRIMANTE JET D'ENCRE 160 OPS</b>	1980 F
<b>CARTES SON-CHIP SOUND KLEASTER 2</b>	100 F
<b>IMPRIMERIE</b>	50 F

urbique" arrivait nous" du 36.27.77.0, et nos spécialistes feront le maximum pour vous le proposer rapidement au meilleur prix. Vous pouvez également commander par téléphone, à des prix portés de 30 décimètres plus bas. Appelez nos conseillers au (1) 45.80.71.30. De

plus, jusqu'au 30 octobre 1994, pour toute commande de jeu ou périphérique pour P.C. passée par Minitel sur le 36 27.77.70, nous vous offrons un jeu surprise. Ce jeu d'action très célèbre, vous sera

**NE PAYEZ PLUS**

PC	100 F	CD ROM X	90 F	AMIGA	200 F	<b>LES SHAREWARES</b>
MICROSOFT CD	900 F	PINK LADY VIDEO	90 F	BRUNN 3 AT200	100 F	
		TARDEI DA VIDEO	90 F	CRUNE 2		

LAWRENCE OF LORRAINE CD	204 F	TARZAN IN THE JUNGLE	60 F	THE CITY OF THE FUTURE	220 F
COMPL. 90 MIN. (1975-76)	190 F	ORIENTAL (HOT NIGHT 2)	60 F	30M CITY BELIEVE	160 F
BAFFLE BLUE 2 CD	270 F	LA TRONTOIA	60 F	BEHOLD THE LION & THE	270 F
COMPL. 90 MIN. (1975-76)	270 F	SANDRA	60 F	TOTAL EARNINGS 41200	

COMPLETION AMP	122 F	SABA	99 F	FORNÉ	99 F
SYNCHRO PLUS CD	116 F	MINI-CLUB VIDEO	99 F	MINIFACTOR	99 F
SM CITY 1990	119 F	INSTANTANEOUS WOMAN	99 F	JOOL	99 F
SM CITY 1990	99 F	ONCE UPON A	99 F	WOOZE	99 F

OPACULA	12 F	OPACULA	12 F	OPACULA	12 F
PHILLIP	14 F	PHILLIP	14 F	PHILLIP	14 F
SAVONNET	20 F	SAVONNET	20 F	SAVONNET	20 F
SAVONNET	20 F	SAVONNET	20 F	SAVONNET	20 F

**TEL : (1) 45.80.71.50**

**RECEVEZ DES JEUX GRATUITEMENT**

**GRATUITEMENT**  
En accumulant des points fidélité.  
Chaque commande effectuée par minitel ou

Le 36.27.77.70 vous donne droit à des points fidélité. En les accumulant, vous pourrez bénéficier de nombreux avantages.

36 27 77 70

**MIEUX ENCORE !**  
Vous pouvez même accumuler suffisamment de points pour obtenir un **GANG** pour vous-même.

ment de points cadeau **SANS** nous  
achefer, mise en répondant simplement et  
autour de la fois que vous le demandez à nos

Pour plus d'informations sur les points de vente, appelez le 36.27.77.70.

Si vous ne trouvez pas la configuration que vous recherchez, consultez-yto le 36.27.71.70 ou appelez nos conseillers au (1) 45.60.71.50. Nous ferons tout pour vous le trouver.

Les Configurations Multimedia

[illegible][illegible]

Western Super 90A COOLBURN 0 28	Western Super 90A COOLBURN 0 28	Western Super 90A COOLBURN 0 28	Western Super 90A COOLBURN 0 28	Western Super 90A COOLBURN 0 28
Starter start 200 Watts	Starter start 200 Watts	Starter start 200 Watts	Starter start 200 Watts	Starter start 200 Watts
2 ports 1 port 1 port 200W	2 ports 1 port 1 port 200W	2 ports 1 port 1 port 200W	2 ports 1 port 1 port 200W	2 ports 1 port 1 port 200W

<p>Carte son 100 touches</p> <p>Lecteur de CD ROM SONY CDR W</p> <p>Carte son 16 BITS multi CD</p>	<p>Carte son 100 touches</p> <p>Lecteur de CD ROM SONY CDR W</p> <p>Carte son 16 BITS multi CD</p>	<p>Carte son 100 touches</p> <p>Lecteur de CD ROM SONY CDR W</p> <p>Carte son 16 BITS multi CD</p>	<p>Carte son 100 touches</p> <p>Lecteur de CD ROM SONY CDR W</p> <p>Carte son 16 BITS multi CD</p>	<p>Carte son 100 touches</p> <p>Lecteur de CD ROM SONY CDR W</p> <p>Carte son 16 BITS multi CD</p>
8300 Frg	8300 Frg	8300 Frg	8300 Frg	8300 Frg

**5490 Frs**      **6190 Frs**      **7490 Frs**      **8290 Frs**      **9990 Frs**

[illegible]

**ACHETEZ VENDEZ ECHANGEZ AVEC LES PETITES ANNONCES DU 36.27.77.70**

ACHETEZ VENEZ ECHANGEZ AVEC LES PETITES ANNONCES

Malaysian International School (MIS), 127, Rajahmundry Road, P.O. Box 108, 230 009 Rajahmundry, India. Tel: (+91) 82 30 90 41 Fax: 71 45 90 41 43

Une intro belle à pleurer...



# NOVASTORM

## Les plumes sans le goudron !

Le Shoot'em up a trouvé son second souffle sur CD. Fini les clones de R-Type et de Xenon. Les 600 mégas du nouveau support permettent d'apporter une nouvelle dimension au genre. Des images de synthèse partout... mais précalculées.



■ Non ? L'intro de Novastorm vous a permis de repasser le dernier bachelier de chez Moulins, mais en bon de fin de siècle.







## Départ sur les chapeaux... d'ailes.

Avant de commencer à imposer votre loi aux sires de Scarab, Novastorm commence une scène de départ où vous accédez à l'avent d'un loppée de Scavenger. Vous êtes en effet perclus de 7 vies (3, 5 ou 7).



spécial : le Croiseur Inter-Vies. Votre progression dans Novastorm se résume à une longue distribution de bonus. Nouveaux niveaux pour booster la monnaie inhérente à ce genre d'activité associée, chaque vague entraîne une perte dans son intégrité libre une pièce d'or, d'argent ou de bronze (un pourboire post-mortem en quelque sorte). Ces pièces vous permettent ensuite d'acquiescer de nouvelles armes ou d'améliorer l'effi-

cacacité de celle en votre possession. Ici, ce niveau Novastorm est une trilogie à séquence et intègre toutes les règles inhérentes au film de la Card du Shoot (cf. Kozaké). C'est à dire : un ennemi par vague, boss de milieu et de fin de niveau plus gros et plus coriace que l'ennemi précédent, bonus à collecter, armes spéciales, etc. Parmi les armes bonus vous pouvez des Canons Laser, un Double Shot, un Triple Shot (3), un Semi-Auto



▲ Les Michas l'air attaquent par derrière par des serpents robotiques. Faites attention de ne pas laisser traîner votre véhicule dans les cols, sinon l'ennemi de sa force toucher par une vague ennemie.



▲ Ce passage vous conduit de la terre au ciel et le chargement de bonus s'accompagne par un changement de niveau de difficulté.

(tr. dispersé), un Orbiter (arme de protection antiaérienne), un Module Orbital SC-1000 (pouvoir robotique volant équipé de lasers autoguidés), un Wingman (micro-niveau en let), des Homing Missiles (autoguidés), des Smart Bombs, des SC-1000, etc. Bref de quoi ouvrir un super jeu de l'ennemi. Le point fort du jeu est incontestablement sa grande jouabilité. Le Scavenger n'est pas un jeu de tir et sa maniabilité est digne des shootés console de Amiga. Pour

ce point l'indifférence n'est pas fondée : les boss sont trop faciles et les scènes trop difficiles. Mais Pygmalion nous assure que ce défaut n'est qu'un détail de la version finale. On serait plutôt enclin à le croire. Si vous avez entendu la description des niveaux dont nous les avons mentionnés, vous l'aurez compris. En conclusion, Novastorm est loin d'être un mauvais jeu, mais déçoit simplement lui suggérer son manque d'ambition. Prochainement entre une par-



## Le désert plein de scarabs

Le monde désertique ne l'est pas par sa profusion d'ennemis. Il en vient de partout ! Par vagues compactes, à gauche, à droite, par derrière, de quoi tomber fou ou devenir paranoïa !



tu de Doorn2 et une de Novestorm, je n'hésite pas à l'écrire. Les deux jeux se proposent en effet un challenge similaire : l'envie d'entraîner de vos ennemis. Mais là où Novestorm reste classique et se contente d'intégrer les règles du genre dans de fantastiques décors en images de synthèse, Doorn2 innove avec sa présentation en 3D mapping, son option de jeu en solo ou en réseau, ses niveaux immenses et tortueux... Bref, d'autres membres de la rédaction ne partageant pas mes préférences, alors écoutez le verdict d'achter. ■

Thierry Filcoz



▲ C'est pas qui s'appelle l'adversaire pris entre deux feux ?

## L'avis de Stéphane

Cela faisait très longtemps que je ne m'étais pas éclaté avec un shoot'em up... Mais avec Novestorm, comment ne pas crier ? Le jeu possède en effet la jouabilité des shoot'em up consoles et la beauté des jeux CD-Rom PC du moment. Bien meilleur que Microcosm, où l'image de synthèse "entravait" la jouabilité du jeu, Novestorm utilise au mieux le CD et possède une jouabilité très bien dosée qui permet de progresser à chaque partie. À essayer d'urgence !



▲ De quel chocer le terrain ?



▲ Ces deux là doivent se battre pour les Tia Fighters de l'été. Aussi, ils combattent par conséquent le même sort.

## L'avis de Thierry

Même si je ne partage pas à 100% l'enthousiasme de Stéphane, j'avoue que Novestorm m'a surpris par sa jouabilité, la maniabilité de son vaisseau et la vitesse de son animation. À part ça, le jeu n'apporte pas grand chose au genre. Ok, vous pouvez maintenant avoir pour 400 balles un excellent shoot'em up CD-Rom PC. Mais à Noël entre LBA, Alone in the Dark 3, Magic Carpet et Under a Killing Moon, le petit Novestorm apparaît comme le CD light de la sélection.



# 90%

Graphisme	18
Son	16
Animation	17
Durée de vie	14

**+**

- Excellente jouabilité
- Musique excellente
- Plus de 100 ennemis

**-**

- Shoot'em up classique
- Un peu répétitif
- Plus de 100 ennemis

**Shoot'em up**

Seul en 400 francs

Requiert : CD, 386

Technique : 3D mapping, 3D mapping, 3D mapping

Version : 1.00 (1995)

Testé sur : PC 486/32 64 bits

Source : CD Rom double vitesse

# RUFF'N'TUMBLE

## Violence infantile

Après Kid Chaos d'Ocean, Ruff'N' Tumble met aussi en scène un enfant hypervolent. Ne soyez pas choqué, mesdames et messieurs, ce n'est qu'un jeu.



▲ Pour traverser les champs magnétiques, vous devrez ramasser les clés de couleur adéquate.



▲ Vous arrivez au niveau 2 par cette porte et diu un monstre vous attend. Dur, dur, d'être un enfant !



▲ Vous traversez rapidement la route avec le Docteur Destiny, même des robots électriques.



▲ Sur un ponton, vous devez faire sauter le Docteur Destiny et le Docteur Destiny et le Docteur Destiny.



▲ Le rapier du Docteur Destiny est jalousement gardé par de nombreux chevaliers. Ceux-ci se défendent avec leur bouclier et attaquent avec leur... épée bien sûr !

les gars de Renegade à Sensible Soccer (il n'a peur de rien). À ce sujet, il s'est fait explorer par John Hare, patron de Sensible Software. Quelle honte ! Après avoir posé une bonne rumeur à mesurer Renegade, Tom Wilson, l'attaché de presse, a

**Pas original, mais si bien réalisé**

soudainement compris ce que le petit «french» voulait. Saint Thierry ! Tu nous levas toujours ris. Bon ! Trêve de plaisanteries ! Il faut bien avouer que notre Falco national a vécu puisque j'ai pu tester au calme le dernier né de chez Renegade. Si vous n'avez pas encore



▲ Mais qui serait au jeu vidéo sans ses suppléments ? Eh bien, ce serait la réalité !



▲ Ce ressort sert aussi d'ascenseur

comparé en regardant les photos, je pense que Ruff'N' Tumble est un jeu de plate-forme shoot'em up. Vous y jouez le rôle d'un petit blondinet qui, au premier abord, paraît d'une gentillesse indescriptible et qui se révèle l'un des plus grands héros de tous les temps. C'est ainsi jusqu'aux dents que Ruff est parti en croisade contre les méchancetés d'un



▲ Nous ne sommes pourtant pas à l'armée et pourtant on y mourait avec de la gomme.



▲ Comme dans *Kid Chameleon*, vous devez sauter de plate-forme en plate-forme en évitant de tomber sur les pics.



▲ Les pics sont devenus de grands classiques dans les jeux de plates-formes. Ne tombez toujours pas sur eux !

certains Docteur Destiny, créateur d'une amie de Tinheads (initialement titre de 16 bits, ce qui se traduit en français par boîte de conserve). Ce dernier veut s'acquiescer quatre mondes qui étaient jusqu'à présent libres. N'écoutez pas son courage, notre petit bonhomme se décide à l'affronter.

Chaque monde se compose de quatre niveaux. Comme dans beaucoup de jeux de ce genre, vous devez vous débrouiller pour trouver la sortie. Bien entendu, vous aurez face à vous un maximum d'ennemis en tout genre. Certains sont amies et vous attaqueront du ciel, d'autres, tels

des kamikazes, vous fonceront dessus tête baissée (de toute façon c'est la seule arme qu'ils possèdent). Si vous avez à aller loin dans le jeu, vous constaterez que le graphisme s'est beaucoup amélioré des films de SF. On remarque en effet l'influence de Robocop dans le design d'un

**Quand le pouvoir est entre les mains d'un gamin...**

des boss ou de certains robots. Pour d'autres, certaines balles de conserve me font penser à celles créées pour le film *Le Trou Noir* de Walt Disney. Bref, les ennemis sont vains pour notre plus grand plaisir. Ruff débarrasse l'avenue avec un pistolet mitrailleur des plus meurtriers mais, si cela suffit au début du jeu, en progressant dans les niveaux, cela devient de plus en plus léger. Voilà pourquoi, vous trouverez paisement ça et là des bonus sous forme d'énergie, d'armes en tout genre (lance-flammes, lance-roquettes,



▲ Comme je l'ai déjà entendu, les pièges sont aussi nombreux. Ici, on remarque une sole circulaire qui ne cherche qu'à vous découper au rasoir.



▲ Les ennemis sont nombreux et dangereux. Certains robots vous attaquent du ciel sans crier gare.

laser, etc.). Comme beaucoup de jeunes de nos jours, Ruff est très adroit avec une arme. Il est capable de tirer dans plusieurs directions et même reculer. Pour rendre les déplacements de Ruff un tantinet aléatoires, le graphiste a rajouté des amis comme la glissade quand Ruff change soudainement de direction. C'est peut-être un détail mais ça apporte au soft une finition inégalable. La progression n'est pas évidente et entre les diverses plates-formes et autres pièges, ainsi que les portes magnétiques, Ruff aura beaucoup de rebonds. Il lui faudra de plus se

## Versions A1200 et CD32

Au moment où j'écris ces lignes, les versions CD32 et A1200 n'étaient pas encore prêtes. Les seules informations qu'on a pu glaner concernaient la version CD32 qui bénéficiera sans aucun doute des musiques CD ainsi que de l'utilisation d'un Dolby Surround pour peu que vous puissiez avoir quatre haut-parleurs. La version A1200 devrait être en tous points identique à la CD32 sauf bien entendu pour le son. Graphiquement, *Renegade* a annoncé que ce sera du 256 couleurs.

meilleur des équipements de monstres si vous à réviser le sol. Pensez toujours à bien nettoyer le secteur avant d'avancer ! Le technique du kamikaze ne marche pas très bien dans ce jeu. Il est difficile de ne pas tomber en extase devant une telle réalisation. Personnellement, je trouve que le style graphique dépasse de beau-



▲ Au début du jeu, l'ennemi principal est un robot pour protéger l'ennemi principal.



▲ On se croirait dans les chevaliers de la table ronde. On dirait même des sergents sur l'autre chaire.

## Ennemis

Une myriade d'ennemis vous attend dans Ruff'n'Tumble. Ceux-ci semblent sortir des films de science-fiction ou bien des jeux de rôle. Ils sont par ailleurs plus ou moins coriaces. Pour certains, il vous faudra y reprendre à plusieurs reprises. Voilà, vous êtes prévenus !



coup tout ce qui se fait à l'heure actuelle (Bomberman Party Squad). C'est très mignon et magnifiquement animé. Pourtant, il n'y a que 32 couleurs utilisées contrairement à Party Squad qui en comporte 256. Le moins d'impatience de découvrir les vis-

sions AGA. La musique est plutôt sympa mais la qualité sonore en souffrira en comprenant plus d'un. On a parfois l'impression que cela vient d'un groupe de garage. Heureusement, les bruitages sont réalistes et parfaitement adaptés à ce genre de jeu. En progressant dans les niveaux, on combat un peu de ce que Ruff'n'Tumble n'a rien d'original. Heureusement, la réalisation et la jouabilité compensent tout cela. À travers les 16 niveaux de taille croissante, vous prendrez un plaisir fou à trouver tous les acrobates, à saisir ces robots et à vous frayer votre chemin vers Dr Destiny.

Michel Haug

## Kézako

L'équipe de Wonderland n'est composée que de deux personnes. Ce sont l'un d'être des débutants Jason Perkins, le programmeur, possède à son actif toute une série de jeux sur C64 (vous voyez que cela date déjà pas mal) comme Muethy on the Run ou Thing on a Spring pour Brantley, Homme Apocalypse de Virgin qui l'a distribué mais qui a été financé par d'autres programmeurs. Ruff'n'Tumble est son premier jeu Amiga. Il était temps et compte tenu du résultat, espérons qu'il ne va pas trop attendre pour nous proposer de nouveaux softs sur Amiga. L'autre joyeux livron se nomme Robin Levy. Là encore, il n'est pas tout nouveau dans le milieu car on l'a déjà vu graphiste de Armalyte sur C64, Last Ninja 3 toujours sur C64 et plus récemment de Myth de System 3 sur Amiga. Il avait aussi collaboré pour un temps à Apocalypse. Le style de Robin n'est pas sans rappeler celui utilisé par les graphistes de System 3 dans Party Squad. Normal, ce sont des amis de longue date. En plus de Wonderland, un autre Jason a participé à l'aventure. Il s'agit de Jason Page pour la musique et les effets sonores. N'est assez étonnant de voir que la qualité sonore s'avère un peu décevante alors que sur Party Squad, il avait fourni un très bon boulot. On le pardonne pour cette fois, Jason.



▲ Ce robot peut être considéré comme un ennemi. Il vous faudra trouver sa faiblesse.



▲ Ah, oui, le gars qui vous saute dessus. Mais attention, ses attaques sont très rapides !

## L'avis de Michel

Si Thierry avait pu tester ce jeu il aurait découvert une réalisation et une jouabilité irréprochables. Un mois après Party Squad, voici encore un produit qui se démarque de la majorité des jeux de genre puisqu'il bénéficie de superbes animations dignes d'un dessin animé, ce qui est loin d'être le cas dans les cartouches japonaises. Seul point noir pour certains, Ruff est loin d'être facile. Il va falloir s'accrocher.



# 88%

**Graphisme** 18  
**Son** 13  
**Animation** 18  
**Durée de vie** 13

■ De nombreuses musiques  
■ Une réalisation irréprochable  
■ Grande variété de personnages  
■ Des niveaux de difficulté croissante

**Action**  
Bardes, 300 francs.  
Support : Disquette.

Technique : Amiga 1000, 4000  
ou de la gamme 286.

Testé sur Amiga 1200

# les nouvelles **SOLUCES**

sont sur le **3615 GEN4**

**VENDS PENTIUM 90 Mhz** : 32 Mo de Ram - Ext 128 - Carte vidéo 2 Mo PCI Matrox - Disque dur 1,2 Go - Écran NEC 21 pouces - Carte son Gravis Ultrasound Max 1 Mo - CD Rom 4X NEC - Streamer 8 Go HP - Souris, clavier, DOS 6.22, Windows 3.11 - 21 000 f à débattre.

Demander Michèle le soir au 48.15



Les nouvelles  
**PETITES ANNONCES**  
sont sur le **3615 INFO PA**

# COLONIZATION

## À la découverte du nouveau monde

**Chaud devant je tache ! Monsieur Sid Meier nous livre la suite de son fabuleux Civilization. Le but : coloniser le nouveau monde et contrairement aux images, le jeu est en français...**

**C**ela faisait maintenant près de deux ans que l'on attendait avec impatience la suite de ce que beaucoup considèrent comme le meilleur jeu vidéo dans le domaine de la stratégie, voire le meilleur toute catégorie confondue. C'est donc avec une fébrilité certaine que je me suis jeté sur le produit tant convoité. Tout d'abord, le sujet. En fait, on n'est pas si loin que cela de Civilization puisque, bien qu'à une échelle plus faible, vous allez devoir bâtir une société à partir de presque rien pour l'arriver à l'indépendance, avant que les autres colonies des puissances étrangères gérées par l'ordinateur ne fassent de même. Votre rôle, à ce point délicat, est celui de vice roi de tous les territoires que vous allez découvrir, au nom du soutien d'une des puissances européennes de

l'époque, que vous aurez choisi (Hollande, Angleterre, Espagne, France). Pour gagner à Colonization, il ne suffit pas de vous répandre comme un fou furieux à travers le nouveau monde mais d'être le premier à obtenir l'indépendance vis-à-vis de votre pays d'origine, et là, cela se passe autrement. Tout d'abord, le jeu vous propose de choisir entre un monde « libre » et l'Amérique pour exercer vos talents et vous demande au nom de quel pays.

Vous comptez conquérir le nouveau monde. Chaque puissance possède des avantages spécifiques : militaires pour l'Espagne, diplomatiques pour la France, commerciaux pour les anglais, etc. Et c'est parti, vous voyez apparaître à l'écran une malheureuse caravelle transportant le premier colon qui se déplace au milieu d'un océan bleu foncé symbolisant "l'inconnu" (ils auraient pu choisir une autre couleur ; on a tendance à confondre l'inconnu avec l'océan). En vous dirigeant vers l'Ouest, vous devez finir rapidement par découvrir une terre sur laquelle vous allez pouvoir bâtir votre colon qui, lorsqu'il aura trouvé un site favorable, s'exprimera sur votre ordre express de bâtir la première colonie.

### Des terres très riches

Pendant toute la partie, vous allez vous efforcer à faire prospérer vos colonies afin de leur faire obtenir l'indépendance économique dans un premier temps et politique dans un second. Pour ce faire, vous aurez recours au commerce entre l'ancien et le nouveau monde (voire les indiens) et à l'exploitation des immenses richesses de votre nouveau domaine. Si dans Civilization votre instrument essentiel de développement était la ville, la colonie joue le rôle majeur dans Colonization. Les

### QUAND LE ROI DÉPLACE SES TROUPES, CE N'EST PAS POUR RIGOLER

terres que vous allez découvrir sont plus ou moins pleines de diverses sources de matières premières : fourrures, cannes à sucre, bois, minerais, argent, tabac, etc. En plaçant intelligemment votre colonie, vous aurez accès à plusieurs de ces ressources. Pour commencer, il est presque indispensable de créer des colonies ayant accès à l'océan, qui représentent la voie de circulation la plus pratique entre les colonies dans le nouveau monde et la seule entre vos colonies et l'Europe. C'est donc dans les mains de vos premiers pionniers et des suivants que se situe la responsabilité du développement futur. Lorsque vous cliquez sur la ville compteur, un



▲ À gauche, vous voyez les bâtiments que vous avez construits dans votre ville. À droite, les environs immédiats avec leurs ressources.



▲ En Europe, vous pouvez acheter ou vendre des marchandises.

écran apparaît, symbolisant l'intérieur de celle-ci, ses bâtiments et ses émissions. Les alentours (une case autour de la colonie elle-même au début) vous permettent de voir les ressources naturelles auxquelles vous pouvez vous en servir. Le premier bâtiment construit est une tour de bois pour pouvoir construire des bâtiments (grâce à un colon que vous affecterez à la tâche de menuiserie). Le nombre de bâtiments ou de facilités à construire est extrêmement important et au fur et à mesure que vous en construisez, vous aurez accès à d'autres infrastructures. Par exemple, lorsque vous aurez construit une paroi de défense, vous pourrez construire un fort puis une forteresse.

### C'est l'enfer ! Il y a même des écoles...

Lorsque vous aurez construit une école, vous pourrez construire un collège puis une université... Une autre facette importante du jeu concerne la spécialisation de certains colons. Ruyont les pénuries de certaines ressources, un paquet de colons arriveront en connaissant déjà un métier (forgeron, planteur, fermier, bûcheron, menuisier, soldat, etc.). Cela ne signifie pas qu'ils ne peuvent rien faire d'autre, mais



▲ Une option vous permet de voir les modifications de combat.

que leurs capacités dans ce type de métier augmentent de 100 %. Si d'autre part, vous construisez un bâtiment adéquat par rapport à l'activité demandée, la production augmente également de 100 %. Donc, un colon non spécialisé qui ne dispose pas de menuiserie (il n'est pas capable de construire d'un bâtiment). Ex : un entrepôt = 80 matériaux. Si vous disposez d'une menuiserie, il produira 160 matériaux et si vous disposez d'une menuiserie professionnelle = 12. Bien entendu, vous pouvez faire venir de nouveaux colons d'Europe qui pourront soit rejoindre votre colonie, soit explorer, soit en fonder une autre. Votre but est tant que jouer est de faire gagner

## Les colons



◀ L'armurier fabrique les mousquets.



◀ Ceux-ci extraient de l'argent. C'est ce qui rapporte le plus.



◀ Le bûcheron fait quoi à votre avis ? Il est indispensable.



◀ Les missionnaires prêchent la bonne parole.



◀ Les extraits le minerai de fer pour fabriquer des outils.



◀ Les planteurs de coton, ils écartent le filon...



◀ Celui-ci n'a pas de spécialité mais pourra apprendre.



◀ Lui, plante du tabac et fournit le fabricant de cigares.



◀ Les hommes d'état vous amineront à l'indépendance.



◀ Les pionniers construisent des routes.



◀ Les fermiers font le blé qui nourrit et crée les colons.



◀ Les distillateurs transforment le sucre en alcool.



◀ Les forgerons transforment le fer en outils.



◀ Les soldats. Même les indiens rivalisent difficilement avec eux.



◀ Les pêcheurs sont une source de boiffe non négligeable.



◀ Les dragons sont de terribles combattants.



◀ Les charpentiers fabriquent des bâtiments.



◀ Les trappeurs apportent beaucoup de fourrures.



◀ Les fourreurs transforment la fourrure en matériaux.



◀ Les prêcheurs apportent la bonne parole.

## Les navires



◀ Le caravelle, navire de base. C'est pas génial, mais au début, vous n'avez pas le choix.



◀ Le Galion. Bonne défense et une énorme capacité de transport.



◀ La frégate. Plus rapide mais toujours peu de contenance.



◀ Le "Privateer" est efficace en combat, et possède un bon cargo.



▲ Faites attention à ne pas vous étaler sur les territoires indiens.

# TEST Colonization

le sentiment et la volonté d'indépendance de vos colonies vis-à-vis de votre patrie d'origine. Pour ce faire, il faut produire des journaux et construire des médias, des parlements, des collèges et mettre des colons à l'intérieur (voire des hommes d'État qui représentent une spécialisation pour vos colons) ce qui augmente la production de "Liberty Bells". Au fur et à mesure le sentiment d'indépendance, exprimé en pourcentage par rapport à la population va grimper. Lorsque vous aurez atteint un minimum de 50 %, vous pourrez déclarer votre indépendance. Attendez vous alors à une expédition punitive en

## UN JEU PASSIONNANT MAIS PAS UNE REFERENCE.

bonne et dure forme de la couronne pour vous faire revenir dans le droit chemin. Inutile de vous dire que quand le Roi dépense ses troupes, on n'est pas pour rigoler... Il vous faudra donc avant d'exciter vos velléités d'indépendance vous armer comme une bête en entraînant vos colons, en construisant des pièces d'artillerie et des navires et bien entendu il est conseillé de ne pas oublier de faire une bonne grosse sauvegarde. Divers petits trucs supplémentaires ajoutent encore un peu de saveur comme certains événements importants qui vous rejoignent en vous



Des images fixes illustrent les moments importants

donnent en tous avantages économiques, religieux, militaires ou politiques, les relations plus ou moins hostiles avec les indiens et les avantages que vous pouvez avoir à vivre en bonne intelligence avec eux ou encore les découvertes de richesses perdues qui peuvent contenir aussi bien des trésors qu'une mort horrible. Du côté de la réalisation, il n'y a pratiquement aucun changement depuis Civilization. On se retrouve face aux mêmes petits sprits et au graphisme sommaire, l'interface est conviviale mais les sons étant absents de la version textuelle, qui était un peu "bête" sur les bords, on ne peut malheureusement rien vous en dire.

Olivier Carrou

## L'avis d'Olivier

Faisant parti de ceux qui considèrent Civilization comme l'un des plus grands jeux (je ne m'est pas grand) jamais réalisés sur micro, je dois bien avouer que je suis un poil déçu par Colonization. J'attendais beaucoup, et je me retrouve presque face à un clone de "Civ" sur lequel on aurait changé le sujet et quelques idées. Près de trois ans pour cela... Après en tel délai, je m'attendais grand même à autre chose. Quoi qu'il en soit, Colonization reste un excellent jeu qui vous tiendra en haleine pendant des dizaines d'heures. Personnellement, mais malheureusement pas une référence comme son grand frère.



À Au fur et à mesure de votre avance, vous découvrirez de nouvelles terres.

# 88%

**Graphisme**  
**Son**  
**Animation**  
**Durée de vie**

12  
12  
-  
17



● D'énormes possibilités  
● Les sons sont...  
● Les animations sont...

● Pour le...  
● Graphisme...  
● Animation...

**Gestion/stratégie**

Contient 200 francs.  
Support : disquette

Technique : PC 386, VGA

Testé sur : PC 486 DX2, 66 Mhz.





# SAM & MAX

## Lapin chasseur à la française !

Cette fois, plus besoin de se taper les cours d'anglais. Pour les fainéants et les autres, le chien égocentrique et le lapin schizophrène reviennent en force après avoir fait un petit séjour dans les studios de doublage. Les pauvres ! Ils n'en sortent pas changés pour autant.



▲ Voyeur, va !

**A**près une attente aussi longue que pénible, revole les deux détectives les plus déprimés de l'univers, dans une version traduite de leurs abjects dialogues de psy chatiques insupportables.

Après une intro dévoilant les premiers exploits de nos deux (ou) héros au cours de laquelle Max (le lapin) assurant notre dialogue de chien détective Sam, se jette à la tête d'un savant fou, une nouvelle enquête leur est rapidement confiée. En effet, l'heure est grave ! Un rapide tour à la fête foraine du coin révélera à nos deux intrépides jeunes gens que Brano, le yéti, star de l'attraction des monstres, a disparu. Et quand je dis disparu, je veux bien dire par là que personne ne sait où il est ! Pas même les sorciers qui possèdent l'étrange établissement. Peut-être qu'ils l'ont à, mais peu importe) auront-ils réfléchi à deux fois s'ils avaient vu que les détectives frelons chargés de l'enquête étaient aussi dérangés que leurs attractions. Mais voilà, le mal est fait, autant en prendre son parti et



▲ Et voilà les deux héros (?)

se lancer à corps perdu avec nos deux joyeux drilles dans une enquête aussi sous-marine que qu'il y a de la mer. Car quand je dis hilarant, c'est bien de ça qu'il s'agit et vous devrez bien souvent vous arrêter de

### Digne de Day of the Tentacle

jouir pour péter un bon coup tant les animations et les dialogues sont tordants. Justement, c'est ici que vient le morceau de choc : les dialogues. Ceux-ci sont comme vous l'avez compris entièrement en français. Attention, pas en français écrit com-

me on nous fait trop souvent le coup, mais bien en paroles, avec le son roucou. Pour une première, c'est un coup de maître ! Car non seulement ça cause dans un jargon restreint à merveille les imitations et l'humour des dialogues de la version originale, mais en plus c'est là un véritable travail de professionnel du doublage qui a été réalisé. Chaque personnage possède sa propre voix. Une sorte de timbre hautain de bariton sur le retour pour le chape Sam et un glouglouement haut perché pour son insupportable complice, dont la voix se dédouble à merveille avec la dégainée du personnage. Imaginer donc la voix d'un lapin blanc pensif et stupide qui s'achève et parle, à une telle chose est humainement possible et vous aurez une assez bonne idée du résultat ! Bien entendu, les autres personnages constituant le casting ont bénéficié du même traitement. De plus, il faut souligner le soin qui a été apporté à l'ambiance sonore, que ce soit pour des personnages parlant dans un lieu étrange ou encore pour les voix se révéleront



▲ Mais à des moyens expéditifs pour régler le problème du chat



▲ Léger problème de voyageur ?

# IT THE ROAD



▲ Des décors tous plus fous les uns que les autres.



▲ Une petite partie de Reichtes ?

dans un lieu spacieux. C'est tout simplement parfait. Ah ! Entendre notre petit Max supplier Sam de le laisser transpirer le châtiment en sacquette de tennis ou Sam faire des commentaires acides sur la tenue vestimentaire du responsable des objets

## Les animations et les dialogues sont tordants

trouvés. Tout cela contribue énormément au plaisir de jeu qui était déjà, est-il besoin de le rappeler, particulièrement jouissif en version originale. Quand au reste, l'ensemble n'a pas été modifié d'un pouce. C'est-à-dire que l'on va retrouver la même interface limpide et la même jouabilité. La bouille droit sert à modifier l'aspect du



▲ Sam a des idées... lumineuses !

curseur (prendre, utiliser, regarder, parler, etc.) et le bouton gauche, tout simplement à effectuer la dite action. À noter que nous ne contrôlons que Sam ! C'est pour ça qu'il est chef. Sans ! tandis que Max le lapin ne le lâche pas d'une semelle. En cas de besoin, on pourra faire, par l'intermédiaire d'un curseur "ôte de lapin", effectuer des actions à l'adresse de Max. À titre d'exemple, c'est lui qui nous aura pas au début du jeu à procéder à l'extraction d'extraits de documents du corps du chef. (Non madame Barbot, c'est de l'humour voyez vous). Les graphismes sont magnifiques, dans un style très 3D, colorés et variés. Mais ce sont surtout les ani-



▲ Un des jeux dans le jeu : Cogne le rat.



▲ Impassable de pecher tranquille avec ces deux digressifs !



▲ Bain forcé pour ce pauvre Max !

mations qui se démarquent de l'ensemble par leur dynamisme et leur efficacité. On sent à un véritable coup de poire digne de Day of the Tentacle, avec peut-être encore plus de richesse et d'humour dans Sam et Max. J'ai véritablement craqué sous le bureau en voyant les deux amis au quart de leur de la voiture des deux coplains. En résumé, un jeu d'aventure peu connu, où tout est prêt à se présenter aux yeux de l'utilisateur et où vous n'aurez pas le temps de réfléchir au milieu de la folie que dégage l'ensemble. ■

Stéphane Belin

## L'avis de Stéphane

ici, pas de prise de tête sur des énigmes torpides ni des recherches fastidieuses. On se laisse porter par l'humour de l'histoire, par les rebondissements grotesques et on pense même des heures à s'exciter sur des jeux comme "Cogne le rat". Les dialogues bénéficient d'une excellente traduction. Un produit fabuleux, prenant, drôle, beau et parlant. Il y a longtemps que l'on attendait une réelle traduction d'un soft CD. Voilà qui est fait. Messieurs les éditeurs américains, prenez-en de la graine.



88%

Graphisme 17  
Son 18  
Animation 17  
Durée de vie 13

● On y trouve quelques choses de bien  
● L'ensemble est très bon  
● L'ensemble est très bon

● Etc.

Aventure

Support : CD-ROM

Technique : 2D/3D en 3D/2D

Testé sur : 486 D45 66 Mhz, CD Rom 2X, 8 Mo Ram

# IRON CROSS

## Tu cherches les crosses ?

Iron Cross est un War Game qui vous fait revivre toutes les grandes batailles de la Seconde guerre mondiale, depuis le débarquement du 6 juin 1944 jusqu'au célèbre pont de Remagen.



▲ Infanterie classique - chars, prétaile, chars, prétaile, etc.

**N**ew World Computing nous offre pour cette fin d'année un WarGame passionnant qui va vous faire revivre les grandes batailles qui ont marqué le débarquement américain en Normandie. Vous commencez donc le jeu avec un grade de second lieutenant (sous-lieutenant, si vous préférez), vous prenez du galon au fur et à mesure des batailles et selon les mérites que vous obtenez. N'allez pas imaginer que vous finirez Général si vous voyez l'ordre remonter à chaque escan-

nouche mais vous pouvez toujours espérer. L'introduction retrace, en quelques photos, un rapide historique de cette guerre et le jeu commence avec le débarquement en Normandie. Votre mission : choisir une bataille dans le liste et la gagner. C'est très simple, non ? Bien sûr, ce jeu n'est pas un bête WarGame à trow, ou à foutroir absolument gagner une bataille pour passer à la suivante, l'histoire de respecter l'ordre chronologique des événements. Non ! Ici, vous cliquez dans la liste des batailles sur celle qui vous tente. Quand vous les aurez

toutes gagnées (soyez positif) et si vous avez envie de vous faire un petit délire, vous pouvez toujours personnaliser un champ de bataille et choisir votre camp. Si quelque chose de grave vous arrive, il faudra quand même recommencer. Le jeu a beau être souple, quand on meurt, on meurt.

### Votre mission

Que cela vous plaise ou non, la bataille est chronométrée. Au début de chacune d'entre elles, vous vous composez une ar-



▲ Il vaudrait mieux emprunter un pont pour passer l'ennemi.





▲ Vous avez demandé l'artillerie, ça quitte pas...

mée en hommes et en matériel. Un «budget» vous est alloué et vous choisissez votre équipement en conséquence. Dans certaines missions votre armement se révèle inférieur à vos espérances. La pataille est assez mobile et tous les cas de figure sont représentés... mitrailleuses, lance-flammes et bazookas équipent vos hommes pour un prix assez modique. Sa-

voilà, ils deviennent de plus en plus noir et désespérément du jeu. S'ils refusent d'avancer, c'est qu'ils sont doublés sur place par l'ennemi. Ordonnez leur d'avancer sans combattre et ils se déplaceront jusqu'à l'endroit voulu. Vous avez le choix entre quatre niveaux de difficulté. Sachez que même le plus faible va vous opposer un adversaire assez coriace. Selon que vous jouez les alliés ou les forces de l'Axe, vous attaquez ou défendez. L'ordinateur pour une fois est assez malin et il connaît bon nombre de moyens pour vous contraindre. À force de recommencer les missions et de lire la documentation, vous maîtriserez suffisamment vos unités pour claquer un maximum de pertes à l'ennemi tout en limitant la casse dans votre camp. Au cours d'une bataille, l'ennemi et vous même revictez régulièrement des unités. Cet aspect un instant neuf et en chair à canon a pour but de vous faire gagner plus vite, mais en général il leur faut beaucoup de temps pour se rendre sur les lieux de l'action. Une fois le temps imparti écoulé (ou si un des deux participants est éliminé), un bilan des pertes est établi et ce résultat influe sur votre promotion.

Tout le secret de votre réussite consiste en une bonne analyse de vos besoins, en troupes et en matériel avant de vous lancer. Les choix proposés en font une excellente simulation. En ce qui concerne l'atmosphère, on peut dire qu'elle est épique, mais le choix des couleurs n'est pas toujours



▲ Moule, ça ne s'achète en ville...

heureux, puisque sur l'écran de jeu (vue du dessus) l'infanterie en rouge se révèle quasiment invisible sur fond marron et, en général, on ne se rend compte de sa présence qu'après de longues pertes inévitables. L'ambiance sonore se compose des sifflements de balles, de cas, d'obus et d'explosions en cours d'action. Très réaliste l'Iron Cross comporte pourtant un gros point noir, à combiner important, jusqu'à l'ombrage la taille de l'écran : un 14 pouces ne permet pas de distinguer grand chose.

Lionel Sarret



▲ Mais ça gratifie d'énormes tal!

## Un des plus réalistes

cher touriste qui n'y a pas de prix de gros si vous en prenez plusieurs du même type. Du point de vue des chars et de l'artillerie, le choix d'œuvre suffisamment large. Il faut trouver un équilibre numérique entre les unités rapides et peu puissantes et celles qui sont lentes et très puissantes. Il n'y a pas de règle absolue mais l'expérience acquise vous fera évoluer très vite. Une fois votre petite armée fin prête, vous pouvez l'envoyer au casse-pipe. Dans un premier temps, vous disposez vos troupes dans une zone bien définie du champ de bataille. Les allemands ne sont pas loin et les combats éclatent dès lors que vous aurez placé la dernière unité. Le terrain, vu de dessus, est classiquement composé de prairies, forêts, collines, etc. Tout se joue essentiellement à la souris : on sélectionne un sujet en cliquant dessus et cela fait apparaître un sous-menu dans lequel on lui donne une marche à suivre. Déplacement, attaque, choix de la cible et objectif à atteindre. Cela représente pas mal d'informations qu'il faut donner à chaque troupe pour générer un beau mouvement d'ensemble. Des petits hommes bleus qui courent dans les champs représentent votre infanterie. À chaque coup au but l'ennemi que vos hommes prendront dans la



▲ Voilà comment devraient finir les missions...

## L'avis de Lionel

On se prend vite au jeu et c'est vraiment dommage qu'il faille un 17 pouces pour l'apprécier pleinement. Très prenant, ce jeu nécessite quand même de bien potasser la documentation, afin de tirer le meilleur parti de vos troupes. Avec le temps, il ne serait pas étourdissant de vous voir élaborer et représenter vos plans à l'aide de la salière, des fourchettes et des assiettes au cours du dîner.



82%

Graphisme	12
Son	14
Animation	12
Durée de vie	15



- Variété de choix
- Conception de batailles
- Bon niveau

- En un jeu
- Ecrit 14 pouces, ne faut pas
- Documentation à lire

Wargame

Édition 400 francs, 100 pages, 100 pages

Technologie : 386 ou 486, VGA 1024x768, 15 pouces. Une souris.

Testé sur : 486 DAA 100, Carte VGA 17 et 18 pouces.



▲ Les menus « Ressources » et « Unités » avant les petits boutons indiquent le nombre d'objets disponibles. Pas d'interface pour une phase parfois trop longue.



▲ Les menus en bas de l'écran donnent accès à d'autres écrans de menus, qui à leur tour...

# LORDS OF THE

Impression nous offre ici une simulation économique dans l'Angleterre des saxons et des anglois, avec pour relever la sauce un petit parfum de wargame. Une conquête de l'Angleterre médiévale, pour les amateurs de complexité...

## Seigneur d'Angleterre

**S**eigneur anglais du XII<sup>ème</sup> siècle, vous n'avez d'autre but que de vous étendre aux contrées avoisinantes, pour obtenir finalement le titre envié de roi. Simple, me direz-vous... Et bien non ! Car votre rôle, ce n'est pas de monter des armées et d'aller guerroyer au loin, c'est d'abord de veiller sur votre fief et sur ses serfs, de les protéger et de les nourrir. Tant que ces deux points sont respectés, le moindre de vos ordres sera respecté. Si, par malheur, la noumitate vient à faire défaut, vous chuterez rapidement dans le coveur de vos hommes, qui pour finir vous déposeront purement et simplement. À cela s'ajoutent bien évidemment les exactions des autres seigneurs, qui ont les mêmes vues que

vous sur le contrôle de l'île, et qui, selon peut-être capables eux, de péter de front la guerre et le maintien des tentatives conquies.

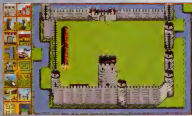
### Unification

Pour l'instant, l'Angleterre est divisée en une trentaine de régions, dont au départ une est contrôlée par chacun des sept seigneurs. Les régions « libres » sont gérées par un shérif local, qui réagira violemment contre toute invasion. Votre fief comporte une centaine de serfs, des vaches, des moutons et du blé, qu'il vous faut faire fructifier pour obtenir argent et troupes. Des marchands ambulants visitent vos villes à intervalle régulier. Le tour de jeu est divisé en saisons. L'une des parts les plus importantes du

jeu - et des plus répétitives - consiste en la répartition des hommes aux différentes tâches : rassemblement au printemps, récolte en automne, gestion des différents terrains et des animaux tout le temps, construction du château ou fabrication d'armes quand il n'y a rien à faire, etc. Ainsi, saison après saison, vous devez sélectionner une à une chacune de vos villes, et répartir les serfs en fonction des besoins. Dieu seul sait pourquoi cette répartition ne se fait pas automatiquement...

### Chargez-chargez !

Paissons rapidement sur les aléas divers qui modifient la situation dans les villes (rats, loups, maladie, beau temps ou tempête, etc.) pour arriver à la partie intéressante : la guerre ! Pour pouvoir batailler joyeusement - c'est-à-dire paraître un amusement fréquent en ces temps recuils et barbares - il vous faut au moins une armée. Elle sera composée soit de paysans éventuellement armés (avec des armes fabriquées par vous ou achetées aux marchands ambulants), soit de mercenaires



▲ L'une des parties les plus importantes est en vous... Retrouvez en module qui n'est pas sans rappeler Castles of Medieval.



▲ Comme toujours, un écran vient sanctionner vos tentatives !



# CYCLEMANIA

## Pots de détente et vieilles gamelles

Les grosses cylindrées arrivent sur MPC. Déboulant à fond la caisse d'Israël, voici le premier produit d'un tout nouveau label.

**L**e domaine du mult média sur PC commence à mûrir sérieusement, avec l'apparition de produits inédits. PPS a découvert un tout nouveau label, Compri-Games, avec comme premier jeu, une simulation de courses de motos sur des routes sinueuses. C'est en effet une des originalités du jeu que de proposer des circuits pas vraiment réglementaires. Il s'agit de véritables routes, filmées dans des forêts, des déserts ou des marais, puis digitalisées et réalisées pour le jeu. La technique de compression

**7000cm3 pour votre PC !**

vidéo utilisée permet d'obtenir une excellente vitesse d'animation, à condition bien sûr d'avoir un lecteur double vitesse. L'impression de réalisme qui découle de ces techniques vidéo représente un des gros points forts du produit. Dans la même lignée, des séquences réalisées sous 3D Studio illustrent la présentation du jeu, votre arrivée au bout d'une course, votre victoire, etc. La musique est tout à fait dans le ton du produit et le ragrènement des moteurs puissants à haut régime, pour



▲ Lorsque d'autres pilotes se rapprochent, vous risquez de perdre toute visibilité pendant quelques secondes.

une fois crédible, est le fruit du CD.

### Des gros cubes

Comme toute simulation qui se respecte, vous aurez toute une panoplie d'options à configurer pour personnaliser le jeu à votre convenance. Vous aurez par exemple six motos différentes à votre disposition, mais surtout, vous pourrez rajouter au fur et à mesure des courses divers équipements pour améliorer les performances. Pneumatiques, suspensions ou moteurs, tout dépendra de vos résultats et donc de l'argent gagné ! Malheureusement pour vous, la conduite de votre bolide ne s'en ressentira pas énormément. Qu'il s'agisse d'une simple course ou d'un championnat, vous pourrez définir l'agressivité des adversaires, leurs aptitudes à conduire, la variabilité de votre monstre



▲ Un bon départ reste la meilleure stratégie pour leur premier !

à conduire, adjuvant le nombre de tours d'une course, utiliser une boîte automatique ou manuelle, etc.

Il n'existe qu'un seul type de vue : votre moteur appartenant devient vous, à quelques mètres de votre guidon. En plein Action, le mode utilise est alors le VGA, surnommé parfois de pointillations sur les spots ou le déco, mais offrant une grande vitesse de défilement de la route texturée et des paysages digitalisés. Vous pouvez à tout moment passer en mode SVGA, la fenêtre de jeu n'occupant plus alors qu'un quart de l'écran, la possibilité devenant du coup plutôt limitée. En revanche, dans ce mode de vue, le circuit apparaît avec la position de chaque pilote, ce qui permet alors de gérer sa course intelligemment. On aurait cependant préféré plus de vues différentes, plus de circuits et surtout quelques événements et/ou courses plus grande variété dans les obstacles.

Didier Lathé

# 75%

**Graphisme 16**  
**Son 15**  
**Animation 15**  
**Durée de vie 12**



- La rétrocompatibilité
- Le jeu est compatible avec les cartes graphiques 3D
- Les performances sont excellentes
- Séquences vidéo synchronisées
- Gestion des options personnalisables

### Simulation

Version 3.0.0 (PC)  
Support : CD-ROM

Technique : 3D (2D/3D)  
Système : 486/586  
Mémoire : 1 Mo  
OS : Windows 3.11  
Langage : C++

Système : 486 (DX 2 66MHz, MMX)  
Rom SVGA, lecteur double vitesse



▲ Chacune de ses sorties peut être illustrée par une courte vidéo

## L'avis de Didier

Avec une réalisation de très grande qualité, les passionnés de CGV, entendez Courses à Grande Vitesse, seront ravis par ce produit. Il est seulement dommage qu'il n'y ait qu'un seul angle de vue, qu'un mode on joueur et que le jeu devienne un peu répétitif après plusieurs courses ; le joueur connaissant le tracé des circuits par cœur ! Mais pour un premier essai, c'est une réussite et ce attend vivement la version réseau !





MAC

REACTOR



PC

# SPACE SHIP WARLOCK™

Intégralement en



## Français!!!



HAMMER



STELLA



STARBIRD



VOUS/SIE/YOU

BY REACTOR INC.

REPUBLISHED FOR EUROPE BY VISUAL MEDIA SYSTEMS





# DOOM

Virgin

id  
Software

GT

Interactive Software

Microsoft and the Xbox name are registered trademarks of Microsoft Corporation. Doom 3 is a trademark of id Software. © 2004 id Software. All rights reserved.



# la psychose vous reprend



200 TEE-SHIRTS **DOOM 3**  
À GAGNER DU 1/11/04 AU  
31/12/04 EN APPELANT AU  
**36.68.94.95\***



DOOM 3: LE FURIEUX  
PÂLENT & GARY KYLE



# SLAYER

## Donjons au kilomètre...

**SSI retrouve ses premières amours avec un jeu de rôles de facture extrêmement classique tiré une fois encore de l'univers de leur licence préférée : Advanced Dungeons and Dragons.**



▲ Les premiers adversaires sont faciles à éliminer.

**A**vec *Slayer*, on rentre immédiatement dans le vif du sujet. Ici, on ne s'embarasse pas de scénario, bouffie ni d'intrigues complexes. En effet, le jeu est tout simplement un jeu de rôles qui se charge de générer aléatoirement des donjons. Il ne vous reste plus qu'à créer un personnage ou à en choisir un déjà existant. On peut alors entrer dans le vif du sujet, autrement dit l'exploration et la destruction. La phase de création de personnages est des plus complètes et respecte à la lettre les règles du jeu de rôles origi-



▲ De nombreux téléporteurs permettent les niveaux.

nal. Vous commencez par sélectionner de multiples très traditionnelles la classe de votre héros. Parmi celle-ci, on retrouve tous les métiers chers aux adhérents du médiéval fantastique, à savoir les guerriers, les clercs, les paladins, les sauteurs, les voleurs et bien entendu les incontournables magiciens. À noter que vous pour-



▲ Ce personnage est d'un redoutable !

rez un choix d'options multiple s'offre alors au joueur. On peut en effet décider du nombre de monstres rencontrés, du nombre de niveaux dans le donjon, de la fréquence des divers trésors, pièges, potions et enfin du type de monstres rencontrés. La console se charge ensuite de créer un donjon respectant ces préférences et lui attribue un code que vous pourrez réutiliser ultérieurement pour rejouer un même donjon, le but du jeu est simple : faire progresser son personnage dans le donjon de l'expérience et sortir vivant (et si possible riche et puissant) des différents niveaux.

### 3D texturée

La progression se fait dans un univers en 3D texturée, comme d'habitude maintenant devenu classique, dans lequel votre liberté de déplacement est totale. Vous aurez la possibilité de marcher mais aussi de ramper, de vous déplacer en grabe et également de regarder vers le haut ou le bas. Les créatures rencontrées sont exclusivement hostiles et aucun dialogue n'est possible. Ici, le maître mot est éradication. Vous devrez également gérer votre équip-



▲ Certains sorts ont des effets visuels sympathiques.



▲ L'activermapping est indispensable.

### Des millions de donjons différents

rez choisir plusieurs classes simultanément pour un même personnage mais celui-ci aura plus de difficultés à progresser. Il reste à décider de la race, de l'alignement mais aussi à améliorer quelques compétences pour enfin être prêt à partir à l'aventure. Vous passerez alors par l'écran qui constitue la principale particularité de *Slayer*, à savoir l'écran de paramétrage du donjon aléatoire qui va générer la machi-



▲ C'est un monde à l'aspect très sombre.

permet et vos découvertes via un écran de statistiques très bien fait. Les combats sont des plus primaires. Ils consistent essentiellement à appuyer comme un pirlu sur le bouton du joystick correspondant à votre arme et/or jusqu'à ce que mort s'en suive (celle du monstre, cela va sans dire). Vous aurez également la possibilité de lancer divers sorts aux effets des plus destructeurs mais cela uniquement si vous avez pris la précaution de choisir un personnage apte à utiliser le magie. Le jeu se résume donc essentiellement à une suite de combats interrompus par des phases d'exploration. De nombreux pièges agis-



▲ C'est un monde à l'aspect très sombre.

placement est luccale (un monde sur une 300) et ce même en réduisant la taille de la fenêtre écran.

**30 monstres différents**  
Graphiquement, là encore ce n'est pas formidable. Les décors font preuve de peu d'invention et les couleurs sont assez ternes. En plus, ils sont peu variés. Les monstres perdent quand ils s'approchent trop mais sont assez correctement anagés. À noter que si la documentation fait fiement état d'une trentaine de monstres différents, la population des niveaux tombe bien vite dans la monotone la plus totale.



▲ Ce fastéisme vous fait perdre des niveaux d'expérience.

nerment les donjons ainsi que différents petites énigmes très simples comme appuyer sur un interrupteur pour faire apparaître un pont ou encore trouver une clé permettant d'ouvrir une porte. Un système d'autosaving est heureusement disponible, ce qui nous épargne le crayon et la maudite feuille à petits carreaux. La mousabilité est loin d'être parfaite et cela est sans aucun doute dû à l'âge du jeu, mais pour ce genre de produit. Cependant, les premiers s'étonnements sont assez vite passés. Techniquement, il faut malheureusement reconnaître que c'est loin d'être parfait. Le dé-

tail sonore, c'est également assez trounet avec des musiques moyennes et surtout des bruitages très discrets. Le jeu est capable de générer des millions de donjons différents. Malheureusement, ce qui permettait une durée de vie et un intérêt inépuisable s'avère gâché par le manque de variété dans les situations rencontrées. Quel dommage de ne pas pouvoir dialoguer avec des monstres, remplir des missions, bref évoluer dans un univers riche ! Il est également regrettable de ne



▲ On peut regarder par les fenêtres.



▲ Les monstres sont peu variés.



▲ C'est grâce à cet écran que vous gérez votre inventaire.

pouvoir contrôler plus d'un personnage à la fois ce qui interdit les combinaisons de quatuors et de quintuors. Dommage car au credit de Slayer, on peut verser le respect total des règles du jeu de rôles dont est née la licence ainsi qu'une bonne jouabilité, même pour les débutants. ■

Stéphane Bélin

## L'avis de Stéphane

**Terme.** C'est le premier mot qui me vient à l'esprit pour qualifier Slayer. La génération de donjons aléatoires était à la base une bonne idée mais elle est desservie par une réalisation médiocre et un intérêt moyen. Bien évidemment, les fans d'Advanced Dungeons And Dragons se retrouveront en terrain connu et s'écarteront quand même avec un jeu agréable, mais personnellement, je préfère de loin un scénario complet à des milliers de combinaisons et des labyrinthes à n'en plus finir.



# 79%

**Graphisme** 14  
**Son** 15  
**Animation** 14  
**Durée de vie** 15



- 2 personnages jouables (Héros et Démon)
- Apprentissage facile
- Facile à jouer
- Travaux de l'expérience



**Jeu de rôle**  
Boxée 480 francs.  
Support : CD-ROM



Le jeu est disponible en version française et anglaise. Pour plus d'informations, contactez votre magasin de jeux vidéo.



▲ On flâne dans les donjons.

**Revendeurs  
Contactez Nous !**

# JPF

Livraison  
CHRONOPOST  
en 24 H

Export worldwide

Importateur - Distributeur

## SEGA Saturn

Version européenne  
et japonaise



Disponible  
fin novembre

**NEW**

## SEGA 32X

Version française



**NEW**

## Jeux Saturn

Virtual Fighter  
Daytona USA  
Shinobi  
Clockwork Knight

Gale Racer  
Panzer Dragon  
Tema  
et plus...

## Jeux SEGA 32X

Star Wars  
Doom  
Super Motocross  
Virtua Racing de Luxe  
Golf Magazine  
Tempo  
Super Afterburner

Super Space Harrier  
Stellar Assault  
Cyber Brawl  
Fahrenheit  
Midnight Raiden  
et plus...

## Playstation PSX Sony

Version européenne  
et japonaise



Disponible  
mi décembre

**NEW**

## Neo Geo CD

Version française  
et japonaise



**NEW**

## Jeux PSX

Ridge Racer  
A IV  
Motor Toon GP  
Philosoma  
Victory Zone  
Ultima Parodies

Power Baseball 95  
Tale Of The Gods Of  
Combat

et plus...

## Jeux Neo Geo CD

Fata Fury Special  
Art Of Fighting 2  
Sidekicks 2  
Samurai Shodown  
Baseball Stars  
Ninja Combat  
Robo Army  
Top Hunter

View Point  
King Of Master 2  
Last Resort  
Aerofighter  
King Of Fighters

et plus...

**Précommandez dès maintenant les nouvelles consoles**

Nous sommes fournisseurs attirés de très nombreux magasins et chaînes spécialisées en jeux vidéo. Nous vous offrons un service de VPC rapide, efficace et sérieux. N'hésitez pas à nous contacter pour de plus amples renseignements.

**Revendeurs Contactez Nous !**

Tel : (1) 46 24 33 19

62 Bis av. Charles de Gaulle

Fax : (1) 47 45 23 5

# IMPORT

Importateur - Distributeur

Export worldwide

Livraison  
CHRONOPOST  
en 24 H

3DO 3DO 3DO 3DO 3DO 3DO 3DO 3DO 3DO 3DO

2390 F !!

Version française



## Version Européenne

Attention, cette version n'accepte que les jeux PAL.

## Version Evolution II

Version 20% plus rapide, acceptant les jeux de toutes origines (pal, ntsc) en plein écran fonctionnant sur les téléviseurs français par prise péritel.

### Jeux 3DO

Mega Race  
Of The Wamers  
Non Off Road  
Star Control II  
Theme Park  
Jammie  
Flashback

Alone In The Dark  
Sherlock Holmes  
Flying Nightmares  
Rise Of The Robots  
Road Rash  
VR Stalker  
Letter From The

Past  
Virtual Quest  
Burning Soldier  
Microcosm  
Creature Shock  
Mad Dog II  
Novastorm

Gex  
Samurai Shodown  
  
FULL MOTION  
VIDEO  
GUN 2 JOUEURS  
et plus...

### Goldstar 3DO



NEW

Street Fighter II X - FIFA Soccer - Need for Speed

Joystick 3DO Flightstick 3DO Adaptateur 3DO Woofer 3DO Carte 3DO pour PC



NEW

Le Stick 3DO !

Le stick special simulateur pour 3DO !

Adapte tout vos joysticks ou gamepads Super Nintendo

Casson de basse plus puissant vibrant !

Tous les jeux 3DO enfin sur votre ordinateur PC et compatibles

### Jeux NEC FX

Version européenne et japonaise

Disponible début décembre



NEW

### Jaguar ATARI

1990 F !!

Version française

## Spécial Pack : 2390 F

Pack Alien : console jaguar

+ Cybermorph + Alien vs Predator

Pack Checkered : console jaguar

+ Cybermorph + Checkered Flag



### Jeux NEC FX

Phantasm Soldier

FX Fighter

Street Flight

Battle Heat

25 autres titres prévu avant

fin décembre

### Jeux Jaguar

Wolfenstein 3D

Kassam Ninja

Alien vs Predator

Club Drive

Doorn

Checkered Flag

Rise Of The Robots

Space Wars

Bottemorph (3D)

Blue Lightning (3D)

Demolition Man

et plus...

Commandes Express par Téléphone ou Fax

Règlement : Carte-Bleue - Mandat - Contre Remboursement -

ou par Minitel 3615 ALL GAMES \* JPF

Possibilité de crédits  
(Préfinancement)

Les prix indiqués sont indicatifs sans garantie. Ils peuvent varier sans préavis. Les images sont destinées à illustrer les possibilités de programmation.

# DARK SUN 2 WAKE OF THE AVENGER

## La magie disparue

SSI nous offre la digne progéniture de «Dark Sun : Shattered Lands». Rien qu'au titre, ça sent le retour de la revanche. Les aficionados du fameux jeu de rôles de TSR peuvent commencer à aiguiser leur coupe-choux.

**E**t ne ! Certains d'entre vous se souviendront peut-être du premier épisode, qui avait fait pas mal parler de lui tellement on l'avait attendu (presque un an !). Celui-ci propose une nouvelle interface, tout à la souris et visualisation plein écran. Et bien, avec cette dernière porte, ceux qui ont déjà parcouru les «Shattered Lands» en long et en large ne seront pas dépayés. L'interface est la même, à savoir : je te clique le bouton droit pour sélectionner le mode d'action (déplacement, combat, utilisation/dialogue), et je te clique la gauche pour valider l'action. Si c'est parfois un peu lourdique, ça n'a le mérite d'être simple et efficace. Les faiblesses d'inventaire et de magie sont elles aussi similaires à celles du premier volet. Si, si, c'est tout pareil.

Votre groupe de quatre aventuriers (à sélectionner parmi huit races et huit classes possibles) débute son histoire dans la ville de Tyr, trébuchée par des événements bien inquiétants. En effet, le no-sorcerer de la cote a été assassiné, entraînant la disparition de la magie. Pour dévêler toute l'intrigue, il vous faudra dialoguer avec les différents personnages que vous pourrez rencontrer, par le biais de quelques présentoirs dans des menus déroulants. Ces conversations vous entraîneront dans des quêtes, puis des sous-quêtes, et ainsi de suite, qui vous mèneront à la conclusion de l'histoire. Un peu classique comme système mais au moins, ça ne peut pas te tromper. Graphiquement, on est toujours en plein écran et les sprites représentent nos perso, sont plus gros. Mais franchement, rien donne la qualité des animations. Ils seraient mieux plus petits. Tout petits. En revanche, les effets visuels des sorts sont



▲ Votre groupe en pleine négociation avec un nain mineur. Ça sent le quêtes !

assez variés. Malheureusement, l'animation reste toujours aussi lente, voire même saccadée, et ce sur un 486 DX2 SSI. Nous n'avons pas pu tirer le moindre son de la version finale, mais ils seront présents, ainsi que les musiques, dans la

version finale. Celle-ci est d'ailleurs entièrement disponible en français. En bref, vu le peu d'innovations, ce jeu ressemble assez pour SSI à une traversée du désert. ■

Fredéric Marié

### L'avis de Fred

Ouais, bon, inutile de dire que ce jeu ne me met pas dans un état de délire transcendant. Même si l'interface est conviviale et le scénario honnête, mon sentiment est qu'aujourd'hui, on est en droit d'attendre plus des JdR sur ordinateur. Au moins en ce qui concerne les graphismes. En fait ce jeu n'a pas de gros défauts, mais il n'a pas vraiment de grandes qualités non plus. À réserver aux passionnés du genre.



# 79%

Graphisme	15
Son	10
Animation	13
Durée de vie	16



**Jeu d'aventure**  
Evénement 400 francs.  
Supports : 486, 485, 486, 487, 488, 489, 490, 491, 492, 493, 494, 495, 496, 497, 498, 499, 500, 501, 502, 503, 504, 505, 506, 507, 508, 509, 510, 511, 512, 513, 514, 515, 516, 517, 518, 519, 520, 521, 522, 523, 524, 525, 526, 527, 528, 529, 530, 531, 532, 533, 534, 535, 536, 537, 538, 539, 540, 541, 542, 543, 544, 545, 546, 547, 548, 549, 550, 551, 552, 553, 554, 555, 556, 557, 558, 559, 560, 561, 562, 563, 564, 565, 566, 567, 568, 569, 570, 571, 572, 573, 574, 575, 576, 577, 578, 579, 580, 581, 582, 583, 584, 585, 586, 587, 588, 589, 590, 591, 592, 593, 594, 595, 596, 597, 598, 599, 600, 601, 602, 603, 604, 605, 606, 607, 608, 609, 610, 611, 612, 613, 614, 615, 616, 617, 618, 619, 620, 621, 622, 623, 624, 625, 626, 627, 628, 629, 630, 631, 632, 633, 634, 635, 636, 637, 638, 639, 640, 641, 642, 643, 644, 645, 646, 647, 648, 649, 650, 651, 652, 653, 654, 655, 656, 657, 658, 659, 660, 661, 662, 663, 664, 665, 666, 667, 668, 669, 670, 671, 672, 673, 674, 675, 676, 677, 678, 679, 680, 681, 682, 683, 684, 685, 686, 687, 688, 689, 690, 691, 692, 693, 694, 695, 696, 697, 698, 699, 700, 701, 702, 703, 704, 705, 706, 707, 708, 709, 710, 711, 712, 713, 714, 715, 716, 717, 718, 719, 720, 721, 722, 723, 724, 725, 726, 727, 728, 729, 730, 731, 732, 733, 734, 735, 736, 737, 738, 739, 740, 741, 742, 743, 744, 745, 746, 747, 748, 749, 750, 751, 752, 753, 754, 755, 756, 757, 758, 759, 760, 761, 762, 763, 764, 765, 766, 767, 768, 769, 770, 771, 772, 773, 774, 775, 776, 777, 778, 779, 780, 781, 782, 783, 784, 785, 786, 787, 788, 789, 790, 791, 792, 793, 794, 795, 796, 797, 798, 799, 800, 801, 802, 803, 804, 805, 806, 807, 808, 809, 810, 811, 812, 813, 814, 815, 816, 817, 818, 819, 820, 821, 822, 823, 824, 825, 826, 827, 828, 829, 830, 831, 832, 833, 834, 835, 836, 837, 838, 839, 840, 841, 842, 843, 844, 845, 846, 847, 848, 849, 850, 851, 852, 853, 854, 855, 856, 857, 858, 859, 860, 861, 862, 863, 864, 865, 866, 867, 868, 869, 870, 871, 872, 873, 874, 875, 876, 877, 878, 879, 880, 881, 882, 883, 884, 885, 886, 887, 888, 889, 890, 891, 892, 893, 894, 895, 896, 897, 898, 899, 900, 901, 902, 903, 904, 905, 906, 907, 908, 909, 910, 911, 912, 913, 914, 915, 916, 917, 918, 919, 920, 921, 922, 923, 924, 925, 926, 927, 928, 929, 930, 931, 932, 933, 934, 935, 936, 937, 938, 939, 940, 941, 942, 943, 944, 945, 946, 947, 948, 949, 950, 951, 952, 953, 954, 955, 956, 957, 958, 959, 960, 961, 962, 963, 964, 965, 966, 967, 968, 969, 970, 971, 972, 973, 974, 975, 976, 977, 978, 979, 980, 981, 982, 983, 984, 985, 986, 987, 988, 989, 990, 991, 992, 993, 994, 995, 996, 997, 998, 999, 1000.

Testé sur : 486/333 640Kb de Ram, VGA.



995 F.110

1 10% E TTP

1 550 F TTE

1. 100% E.T.

800 F.110

1 000 E TTC

1 355 FIVE

1 500 E TTC

Câble données et câble audio : 50 F<sup>m</sup> - Câble interface + câble données + câble audio : 100 F<sup>m</sup> - Port 64 P1, P2, P3, P4, S1, S2, S3 et S4. Source Calsonic 45 à 70 F, 220 100 m.

CARTE REEL MAGIC LITE (MPEG) : 2 375 F TTC

*Book Reviews* *College of Arts and Sciences* 100 (1973) 1005-11

[illegible]

Régiment par volume, standard postal ou C.B. (gratuit le 1<sup>er</sup> de la carte, les 2<sup>es</sup> de valoir les agences adhérentes). Prix par France (colonne 4) 28 F plus frais de transport + 100 F + 100 F. Frais de port CEE 40 F pour la 1<sup>re</sup> et 15 F par les autres pays.

7 de mayo de 2006 7 de mayo de 2006 7 de mayo de 2006 7 de mayo de 2006 7 de mayo de 2006

11.200 Journal of  
Human Psychology

**Autism**

CP

et la compagnie des hommes si dévoués

Waller

Designation	Total TTD

--	--

L'UNIVERS DES LOISIRS MULTIMEDIA



ORGANISATION: BLENHEIM 70 RUE RIVAY 92020 LEVALLOIS PERRET CEDEX • FAX: 47 66 11 00

DU 30 NOVEMBRE AU 4 DECEMBRE 1994

PARIS • PORTE DE VERSAILLES

## BLOODNET CD

Ce jeu d'aventure, qui possède des éléments de jeu de rôle, revient dans une nouvelle mouture sur CD-ROM. La partie graphique est toujours aussi belle avec des décors magnifiques réalisés sous 3D Studio. Mais, comme d'habitude, la perle se cache à l'intérieur de l'aventure du support CD. Tous les nombreux dialogues fort techniques et complexes sont donc maintenant parlés, ceci sans aucun support de texte à l'écran. Voilà qui va restreindre le public concerné à celui ne maîtrisant qu'à la perfection la langue de Shakespeare. C'est très dommage car l'univers, alliant adroitement cyberpunk et horreur néo-gothique, nous change agréablement de l'ambiance traditionnelle de la plupart des jeux d'aventure. De plus, le jeu semble bénéficier d'une durée de vie importante.

**Jeu d'aventure**  
**Microprose**  
**CD-Rom PC**

**82%**



## THE COMPLETE CHESS SYSTEM

C'est en fait une compilation comprenant un jeu d'échecs, un backgammon (jaquet en français ?) et un bridge qui se trouve sur ce CD. Mais c'est surtout le jeu d'échecs très complet qui retiendra notre attention. La réalisation est très bonne, en haute résolution, avec la possibilité de visualiser l'échiquier en 2D ou 3D. Toutes les options imaginables ont été incluses. Forcer l'ordinateur à jouer, regarder un coup, apprentissage, test de son niveau, configuration de l'échiquier et même la possibilité de dessiner soi-même ses pièces. Le niveau de l'ordinateur est très élevé avec plus de 2200 ELO. Un produit très complet, où absolument rien n'a été oublié et qui satisfera les joueurs les plus exigeants.

**Jeu d'échecs**  
**Oxford Softworks**  
**PC**

**83%**



## DESERT STRIKE

Après une version Amiga fort convaincante, techniquement parlant du moins, Desert Strike revient sur CD-ROM PC. Le produit est peu différent de la version Amiga et bénéficie de scrollings fluides, chose encore peu commune sur PC, même de nos jours. Les graphismes sont assez ternes mais les bruitages satisfaisants. Le jeu quant à lui est toujours aussi orienté action avec quelques éléments de stratégie. Assurément au début, il s'avère assez rapidement répétitif et l'utilisation d'un support comme le CD-ROM ne se justifie absolument pas. Encore un éditeur cédant à la boulimie de CD dans laquelle nous pataugeons allégrement depuis quelques mois déjà. Une chose est sûre, ce n'est certainement pas le meilleur jeu d'action sur PC.



**Jeu d'action**  
**CD-Rom PC**  
**Gremlin**

**72%**

## POLICE QUEST, OPEN SEASON CD

Encore une adaptation sans fioritures d'un jeu déjà sorti sur disquettes. Le jeu n'a pas changé d'un pouce et les graphismes sont toujours digitalisés en 320\*200, même si les indices et le ponteur de la souris sont en SVGA. Le scénario n'est pas très original puisque vous devez régler de la carte de L.A. un dangereux psychopathe. L'interface est simple et pratique (un peu comme Gabriel Knight du même éditeur) mais la réalisation est assez fade. Un bon point cependant : la traduction de tous les textes en français. Attention cependant, la violence graphique du jeu pourrait le rendre choquant pour les âmes sensibles !



**Jeu d'aventure**  
**CD-Rom PC**  
**Sierra**

**75%**

## RETURN TO RINGWORLD CD

*Return to Ringworld est la suite du jeu Ringworld du même éditeur. L'histoire reprend directement à la fin du premier épisode et il est donc préférable de connaître un peu son prédécesseur pour comprendre quelque chose au scénario somme toute assez étrange. D'autant que la documentation est assez succincte à ce sujet. L'originalité tient au fait que vous pouvez contrôler tout à la fois trois personnages différents, dans ce jeu d'aventure aux graphismes spagies. En fait, peu de différences notables avec le premier jeu si ce n'est une exploitation du support CD avec des voix digitales remplaçant les textes. Un jeu de bonne facture mais sans tout de génie. À noter, pour ceux ne maîtrisant pas parfaitement l'anglais, la possibilité de conserver les textes à l'écran.*

**Jeu d'aventure**  
Tsunami  
CD-Rom PC

**78%**



## ARCADE POOL

*Teven 17 convertit son billard déjà sorti sur CD 32. On pourra dans cette version jouer à neuf types de billard du forceur huit ball américain jusqu'au trick-shot, ou vous pouvez configurer la table comme bon vous semble et où tous les coups sont permis. Le jeu bénéficie d'une réalisation tout à fait correcte avec une animation très fluide et réaliste des billes couplée à une jouabilité parfaite. On décide de l'orientation de la queue avec la souris, on clique et c'est parti. Les broutages ont également fait l'objet d'un soin particulier. Bref, un billard sans histoire qui ne passionnera que les aficionados du genre.*



**Jeu de billard**  
Amiga  
Team 17

**78%**

## STAR CONTROL 2

*Après des titres comme Total eclipse ou crash'n burn, Crystal Dynamics nous livre ici une jeu 3D bien différent. Après une présentation flabéssée, tout se boucle et on se retrouve confronté à un jeu de stratégie spatiale, où vous devrez prendre le contrôle de différentes planètes pour pouvoir en retirer des ressources et vous constituer une flotte spatiale. Lors de la rencontre avec une autre race extraterrestre, on aura le choix entre la diplomatie et le combat. Cette phase se révèle la plus osseuse du jeu et se présente sous la forme d'un véritable jeu d'arcade. À dire, on n'a justement droit qu'à cette partie du jeu. Le 3D nous avait habitué à mieux. À éviter.*



**Stratégie**  
3D  
Crystal Dynamics

**58%**

## THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES

*Ce très sympathique mais déjà assez ancien jeu d'aventure nous revient sur 3D dans une version peu différente de sa consœur PC. Vous devrez toujours retrouver l'assassin qui sévit sur White Chapel dans un jeu à la consistance et à la réalisation, notamment graphique, assez géniale. Des incrustations vidéos ont été rajoutées à cette version pour chaque dialogue. Le tout est vraiment sympa d'autant que contrairement à la version PC, des acteurs ont été filmés et que leurs têtes animées apparaissent lors des conversations. C'est l'un des rares jeux de ce type sur une machine encore jeune. À ce seul titre, il vaut le déplacement. Un regret quand même : il est entièrement en anglais.*

**Aventure**  
Electronic Arts  
3D

**80%**



# CE N'EST PAS UN JEU... C'EST UN ÉTAT D'ESPRIT !

Entrez dans le monde virtuel des Netrunners :  
Vous piloterez le vaisseau le plus rapide de toute la galaxie,  
au milieu de paysages polygonaux fantastiques,  
tout en 3D et en 256 couleurs !

«Une merveille  
graphique et sonore».  
IC Leisure : 10/20



«Ce shoot'em up  
exaltera les  
fanatiques de genre. Un  
vrai royal jeu».  
Jeystick : 5/6



«Animation ultra rapide  
et fluidité  
extrordinaires».



«Une vitesse  
d'animation  
époustouflante».  
Génération 4 : 5/6



## UNE NOUVELLE DÉFINITION DE LA VITESSE !

Bientôt disponible  
sur IBM PC  
en VERSION  
FRANÇAISE.

# DELTA V™

UBI SOFT  
Entertainment Software  
20, rue Aristide Briand  
93100 Montreuil sous Bois  
Tél : 41 57 45 52

## Jouez et gagnez

le top pour vos micros,  
DES LECTEURS CD ROM  
DES PACKS MULTIMÉDIA  
VOS JEUX PRÉFÉRÉS SUR  
CD, PC, AG



TÉLÉPHONEZ VITE AU

# 36 68 22 24

2019 par minute

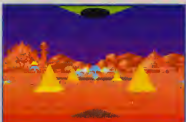
Reproduction interdite sans autorisation écrite de Ubi Soft.

## GUARDIAN

Pilote d'un vaisseau surprenant (comme dans tous les shoot), votre but est de défendre les installations, qui se trouvent au sol. La réussite de votre mission et le score découlent directement du pourcentage d'infrastructures préservées. Pour ce faire, vous devez absolument maîtriser tout le secteur. Les ennemis sont de deux types. Les Pods sont des engins qui attaquent directement vos installations en balançant des bombes. Vous devez impérativement viser ceux-ci en premier. D'autant plus qu'en explosant, certains lâchent des bonus comme un armement supplémentaire, des points ou encore de l'énergie. Tous les autres engins comme les chasseurs, les tanks et autres vaisseaux représentent l'escorte amicale jusqu'aux dents. Autant vous le dire tout de suite, la tâche est ardue. Pour cela, vous ne disposez que d'un minable laser qui pourra être suppléé par quelques armes plus efficaces. Graphiquement, ne vous attendez pas à quelque chose de grandiose. Tout est en 3D sauf le décor de fond. Pourquoi ne pas avoir agrémenté le jeu de scènes cinématiques, d'écrans titres, etc ? Cela aurait donné à Guardian une finition digne des plus grands jeux. Côté son, c'est simple. C'est du CD ! Les bruitages sont corrects sans plus. La grande force de Guardian tient à son intérêt. Bref, voilà un bon shoot qui vous tendra en balance le temps que d'autres éditeurs éventuels veulent bien nous pondre des hits sur la CD32. Un peu d'écœurement au premier abord, Guardian procure tout de même un plaisir monotone. En fait, c'est le genre de jeu qui peut laisser froid n'importe quel joueur mais qui, pour peu qu'on s'y attache, devient une véritable drogue. La réalisation est efficace même si plus d'objets 3D auraient été les bienvenus. À l'instar de son compère Skudnikis, Guardian reste un jeu prenant qui passera sans les fous d'action et nostalgiques du célèbreissime Defender.

Shoot'em up  
CD 32  
Acid Software

83%



## KID CHAOS

Testé le 10-04-1994 par notre faiseur national, ce magnifique jeu de plate-forme des auteurs de Lotus débarque sur CD32. Quoi de neuf ? Ben, pas grand chose... Mais le fait que les musiques sont de qualité CD, le jeu n'a rien d'un jouet. Le personnage reste toujours aussi vivace avec son gourdin. Le scrolling parallèle toujours aussi impeccable. Pour les amoureux amateurs, rappelez que Kid Chaos est un clone de Sonic sur MegaDrive mais à la réalisation peut-être supérieure. Dommage que l'on ait pas eu droit à plus de bonus.



Action  
CD 32  
Ocean

88%

## SOCCER KID

Et encore une adaptation sur CD32 d'un jeu Amiga. Soccer Kid est l'un des jeux de plate-forme les plus originaux qui soit sorti cette année. Vous devez récupérer les divers exercices de la Coupe du Monde. Grâce à votre ballon, ce cher petit Soccer devra se débarrasser de tous ses adversaires et collecter un max de bonus. En bref, il s'agit d'un jeu de plate-forme. La réalisation est semblable à la version 1200. Les bonus prennent d'un dessin ancien (avec séquences 3D studio, eh oui !) en guise d'intro et d'une bande sonore CD.



Action  
CD 32  
Krisalis

80%

# les mercredis du Jeu i n t e r a c t i f



## *Voir*

les nouveautés sur grand écran,



## *Toucher*

les jeux en libre accès,



## *Comprendre*

les meilleures stratégies.

**Chaque mercredi,  
venez découvrir à la Fnac\*  
les nouveaux jeux micro et vidéo.**

**\*Magasins concernés :**

Fnac Micro, Fnac Etoile, Fnac Forum, Fnac Montparnasse, Fnac Cnité la Défense,  
Fnac Grenoble, Fnac Lille, Fnac Lyon Bellecour, Fnac Marseille,  
Fnac Nancy, Fnac Toulouse, Fnac Strasbourg.

Renseignements, dates et horaires :

**36 15 fnac**

1,27 F TTC la minute.



AGITATEUR DEPUIS 1954.



## LE MULTIMÉDIA, ÇA VOUS BRANCHE ?

Découvrez CD Loisirs N° 3, LE magazine qui secoue le monde du multimédia...  
UN CD-ROM INCLUS DANS CHAQUE NUMÉRO

35 F dans tous les kiosques !

Sur le CD-Rom du numéro 3, des démos jouables et face les sharewares récents...

**IBM PC :** Creature Shock, Cycle Mania, Dragon's Lore, Inferno, Nevastorm, Nymphs & Sirens, Star Trek : Next Generation, SuperKarts, Woodstock...  
et les sharewares Death Drifters, Hincogon, Hocus Pocus, Jazz Jackrabbit, Krypton Egg, Monty Python Complete Works Of Time, Mystic Towers, Nightmare 3D.

**MACINTOSH :** Osterwinkel, Living Books Sampler, Lunicus, Woodstock.

**CRÉEZ - JOUEZ - DÉCOUVREZ - OPTIMISEZ**



Le 18 novembre 1994, PC Fun vous attends chez votre marchand de journaux...

Au programme de chaque numéro, un dossier, quatre rendez-vous réguliers pour découvrir toutes les applications créatives du PC, mais aussi le jeu, le multimédia et le hardware. PC Fun, c'est aussi une disquette démo pour illustrer certains articles !

Le but de PC Fun ? Vous permettre de devenir musicien, graphiste, animateur mais aussi utilisateur averti de PC... sans rien y connaître à la base







## SUPERFROG

Les budgets se reviennent le meilleur moyen de bénéficier d'un bon jeu (pas forcément récent) à un prix très attractif (en l'occurrence environ 120 francs). Dans ce domaine, Team 17 est très fort et propose Superfrog aux possesseurs de CD32. Autant vous le dire tout de suite, ceux qui l'ont connu sur Amiga peuvent tourner la page : le jeu n'a pas bougé d'un pouce. Superfrog était l'un des plus grands jeux de plate-forme sur Amiga avec une réalisation excellente et une jouabilité du tonnerre de Zeus. Sur la version CD32, le jeu garde toutes ses qualités sans toutefois y inclure des nouveautés, exception faite d'une démo tournaute de Super Starshot (impressionnant au demeurant) et d'une démo d'Arcade Pool.



Action  
CD 32  
Team 17

80%

## UNIVERSE

Suite au test du mois dernier, Universe apparaît sur CD32. Graphiquement identique à la version desktop, cette nouvelle machine justifie un cartable aussi très 3D et cinéma. L'interface de jeu entièrement sous forme d'icônes en tous genres, via le joystick, est parfaite. Personnellement je le préfère à la souris, c'est vous dire. Universe ne s'adresse tout de même pas à un public novice car la difficulté des diagrammes est parfois élevée. Agrémenté de scènes d'action, Universe fait partie des grands à l'instar d'Indy 3 et de Lucas Arts.



Aventure  
CD 32  
Core Design

90%

## FIFA INTERNATIONAL SOCCER

La version CD de ce qui est sans doute actuellement la meilleure simulation de football sur PC arrive enfin. Tel un océan pacifique la vague de produits CD qui nous submerge un peu plus chaque mois, Electronic Arts parvient tout de même à nous surprendre avec une introduction très travaillée et de superbes musiques. L'intro vous présente un stade en relief sous toutes sortes d'angles et rappelle certains des meilleurs spots de pub Nike. Le jeu n'a pas bougé, toujours aussi jouable, en 3D isométrique avec une flopée de sprites détaillées et animations de façon réaliste. L'interface pendant le jeu sur le terrain est simple et efficace et après de nombreuses manipulations, vous vous jetez corps et âme sur la pelouse verte. Sachez qu'Electronic Arts ne compte pas stopper si vite ses adaptations et après la Megadrive, la Super Nintendo, le PC, l'Amiga 1200, c'est au tour de la 320 d'accueillir à bras ouverts la simulation.



Simulation de football  
CD-Rom PC  
Electronic Arts

80%



**EXCLUSIF**

# Le Premier Jeu érotique hard au monde !



**V**ous menez une enquête **TORRIDE** dans un hôtel à femmes...  
 Jeu pour les femmes...  
 et pour les hommes...  
 Conçu pour  
 adultes pressés,  
 enquête sans casse-têtes,  
 pour s'amuser,  
 pour se détendre,  
 pour voir ...



Format dessin animé en 3D et 256 couleurs, MCGA ou VGA ou



SuperVGA, pour tout compatible PC du 8086 au 80486, gestion par souris ou clavier, mode silencieux, touche du générateur qui escamote l'écran instantanément.

Envoi discret en enveloppe banalisée. Logiciel en français.

## Attention !

Ce logiciel contient des séquences érotiques qui pourraient choquer et n'est pas destiné aux adolescents. Son utilisation est l'entière responsabilité de l'acquéreur et Real World Software ne pourrait être tenu responsable ni de son emploi ni d'aucunes conséquences d'aucunes sortes.

**VENDU EXCLUSIVEMENT PAR CORRESPONDANCE.**

Real World Software, 170 Ifield road, London SW10 9AF, Angleterre.

Paiement 299 FF par chèque exclusivement.



**Real World Software, 170 Ifield road, London SW10 9AF, Angleterre.**

Je soussigné \_\_\_\_\_  
 certifie avoir plus de 18 ans et  
 avoir lu et approuvé les avertisse-  
 ments ci-dessus.  
 (signature obligatoire)

Nom, prénom : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

Ville : \_\_\_\_\_ Code postal : \_\_\_\_\_

Téléphone : \_\_\_\_\_ Age : \_\_\_\_\_

Disquettes 3 1/2 ☐ ou 5 1/4 ☐

Paiement 299 FF par chèque exclusivement



**DES  
JEUX NEUFS...  
AU PRIX DE  
L'OCCASION !!!**

Wauw ! Ils l'ont  
encore celui-là ! J'en  
veux un !

Pile poil !  
A ce prix là, je vais en acheter 2 kilos moi !

Dis maman, prête moi  
100 francs. Hein ? C'est  
pour m'acheter des  
fournitures...

Allez les gars, on se cotise et on en prend un de chaque !

**1 CD de musiques  
de jeux offert !**  
pour toute commande  
supérieure à 300 F



Судьба!

## BON DE COMMANDE

Réperçez le ou les jeux que vous souhaitez commander, faites une belle croix pour indiquer votre plateforme (Amiga, PC ou Atari), et reportez le prix à payer dans la dernière colonne. Jantes votre total, indiquez vos coordonnées et adressez le tout sans oublier votre règlement à :

Diskimage,  
135 rue du Faubourg St-Germain,  
75010 Paris.

[illegible]☐ disponible

**non disponible**

☐ Ma commande dépasse 300 F. envoyez-moi mon CD !

NOM ..... PRÉ-NOM .....

ADRESSE : \_\_\_\_\_

CUMULATIVE POSTAL VOLUME

Je règle par :

☐ Chèque à l'ordre de Diskimage

\* Dans la limite des stocks disponibles

1. Se non si sono ancora registrati, cliccate su **Registrati**.

Seule les gens habitués de l'Amérique peuvent faire l'objet d'un schéma

P

C

# domaine public & shareware

## Jeux

### In search of D. BIPRIDE



**✓ In Search of D. BIPRIDE**  
Un jeu de réflexion très simple : vous devez découvrir la position de points cachés qui font passer les oreillers que vous lancez autour de la grille.

✓ **Delta Wings v1.10**  
Un jeu style Space Invaders 60M pour jouer en ligne la vitesse.

✓ **Win Block V5.0**  
Un jeu pour Windows amusant. Le but est de finir avec le maximum de cases remplies par votre couleur. Prenez les cases de l'adversaire en les entourant avec des cubes et n'importe quelle division y compte les désignés. Trois niveaux de difficulté.

✓ **LineWars II de Sabat Software**  
Un jeu shareware pour DOS de stratégie en 3D. Vous devez protéger la station orbitale d'un méloco et des ennemis ennemis en utilisant votre canon laser ou non mortels. De plus, vous pouvez même être jusqu'à 8 joueurs réels par modem ou par réseau. Cette version intègre 3 missions. Supports affichage VGA et 640x480 Super VGA, Carte son Sound Blaster, Creative, jostick, souris, clavier.

Le but est de permettre à Mr. Bolo de rejoindre la surface des 15 scènes successives. Pour cela vous pouvez utiliser les objets présents pour pousser les obstacles devant le passage. Nécessite un affichage VGA ou VGA.

✓ **Delta Wings v1.10**

✓ **Ref. : PC1556**



✓ **Laser Tracé pour Windows**

Un jeu de réflexion très simple : vous devez découvrir la position de points cachés qui font passer les oreillers que vous lancez autour de la grille.

✓ **Mancala**

Plusieurs jeux de réflexion africain pour 2 joueurs.



✓ **Win Block V5.0**

Un jeu pour Windows amusant. Le but est de finir avec le maximum de cases remplies par votre couleur. Prenez les cases de l'adversaire en les entourant avec des cubes et n'importe quelle division y compte les désignés. Trois niveaux de difficulté.

✓ **LineWars II de Sabat Software**

Un jeu shareware pour DOS de stratégie en 3D. Vous devez protéger la station orbitale d'un méloco et des ennemis ennemis en utilisant votre canon laser ou non mortels. De plus, vous pouvez même être jusqu'à 8 joueurs réels par modem ou par réseau. Cette version intègre 3 missions. Supports affichage VGA et 640x480 Super VGA, Carte son Sound Blaster, Creative, jostick, souris, clavier.

✓ **Ref. : PC1556**

## LE CATALOGUE INTÉGRAL SPÉCIAL ST & AMIGA !

Si vous ne trouvez plus le DP Magazine chez votre marchand de journaux :

COMMANDEZ-LE

pour  
**19F**

disquette incluse !  
en utilisant le bon de commande (mag. st - st)



Les produits disponibles en français sont indiqués à chaque fois.





comme sont définies. Ce jeu est à port. Il y a tout l'investissement du premier jeu. Investissez et gardez-les dans le deuxième. C'est difficile à croire ! Programme en STOS, ça se joue sur STX. Intron à son.

PROGRAMMAUTOS/MODEL705

War 2.0

STX/STX 1 Mo (Joué)

War est un jeu de guerre à deux qui s'appelle d'habitude "War". C'est un jeu de guerre à deux qui s'appelle d'habitude "War". C'est un jeu de guerre à deux qui s'appelle d'habitude "War".

War est un jeu de guerre à deux qui s'appelle d'habitude "War". C'est un jeu de guerre à deux qui s'appelle d'habitude "War". C'est un jeu de guerre à deux qui s'appelle d'habitude "War".

PROGRAMMAUTOS/MODEL705

Réf. : ST1294

## Programmation



Analyse RSC 1.02

STX/STX 1 Mo (Joué)

Analyse RSC est un logiciel de programmation. Il permet une analyse complète des fichiers sources et offre une interface graphique pour la gestion des fichiers sources et des fichiers objets. Il permet une analyse complète des fichiers sources et offre une interface graphique pour la gestion des fichiers sources et des fichiers objets.

PROGRAMMAUTOS/MODEL705

GFA Basic Patcher 1.03

STX/STX 1 Mo (Joué)

GFA Basic Patcher est un logiciel de programmation. Il permet une analyse complète des fichiers sources et offre une interface graphique pour la gestion des fichiers sources et des fichiers objets. Il permet une analyse complète des fichiers sources et offre une interface graphique pour la gestion des fichiers sources et des fichiers objets.

PROGRAMMAUTOS/MODEL705



Enhanced GEM Library 2.0

STX/STX 1 Mo (Joué)

Le jeu est à port. Il y a tout l'investissement du premier jeu. Investissez et gardez-les dans le deuxième. C'est difficile à croire ! Programme en STOS, ça se joue sur STX. Intron à son.

PROGRAMMAUTOS/MODEL705



WinLab PRO Demo 0.53A

STX/STX 1 Mo (Joué)

WinLab PRO est un logiciel de programmation. Il permet une analyse complète des fichiers sources et offre une interface graphique pour la gestion des fichiers sources et des fichiers objets. Il permet une analyse complète des fichiers sources et offre une interface graphique pour la gestion des fichiers sources et des fichiers objets.

PROGRAMMAUTOS/MODEL705

Réf. : ST1307

## Graphismo



RayStart demo 3.0

STX/STX 1 Mo (Joué)

RayStart est un logiciel de programmation. Il permet une analyse complète des fichiers sources et offre une interface graphique pour la gestion des fichiers sources et des fichiers objets. Il permet une analyse complète des fichiers sources et offre une interface graphique pour la gestion des fichiers sources et des fichiers objets.

PROGRAMMAUTOS/MODEL705

Réf. : ST1304

# LE TOP



Jazz Jack Rabbit

Avant de partir pour un jeu de rôle, jouez à Jazz Jack Rabbit. C'est un jeu de rôle à deux qui s'appelle d'habitude "Jazz Jack Rabbit".

PROGRAMMAUTOS/MODEL705

Réf. : ST1294



Mystic Towers

Mystic Towers est un jeu de rôle à deux qui s'appelle d'habitude "Mystic Towers". C'est un jeu de rôle à deux qui s'appelle d'habitude "Mystic Towers".

PROGRAMMAUTOS/MODEL705

Réf. : ST1294



Sextans

Sextans est un jeu de rôle à deux qui s'appelle d'habitude "Sextans". C'est un jeu de rôle à deux qui s'appelle d'habitude "Sextans".

PROGRAMMAUTOS/MODEL705

Réf. : ST1294



Walz

Walz est un jeu de rôle à deux qui s'appelle d'habitude "Walz". C'est un jeu de rôle à deux qui s'appelle d'habitude "Walz".

PROGRAMMAUTOS/MODEL705

Réf. : ST1294



Towers 1.1

Towers 1.1 est un jeu de rôle à deux qui s'appelle d'habitude "Towers 1.1". C'est un jeu de rôle à deux qui s'appelle d'habitude "Towers 1.1".

PROGRAMMAUTOS/MODEL705

Réf. : ST1294



Yukon E

Yukon E est un jeu de rôle à deux qui s'appelle d'habitude "Yukon E". C'est un jeu de rôle à deux qui s'appelle d'habitude "Yukon E".

PROGRAMMAUTOS/MODEL705

Réf. : ST1294

## PLUS DE 3000 SOFTS SONT À VOUS !!!

Tous les logiciels proposés ce mois-ci, et naturellement ceux des mois précédents sont téléchargeables :

par modem :

avec

**Sapristi**

au 36 70 28 12

par Minitel :

en cas de problème de téléchargement contactez-nous au 16(1) 49 58 83 86

sur 3615 GEN4

Le kit de téléchargement comportant un câble et le logiciel Sapristi coûte

95 F port compris

DISK  
image

**DISK IMAGE**  
135, rue du Faubourg Saint-Denis - 75010 Paris - Métro / RER Gare de l'Est ou Gare du Nord  
du LUNDI au VENDREDI de 14h00 à 18h30 et le SAMEDI de 14h00 à 17h30  
16(1) 46 07 21 97 uniquement du MARDI au VENDREDI de 14h30 à 17h30  
À bientôt...



# Korg Wave Upgrade

L'EXTENSION pour décupler les qualités de votre carte sonore !

- pour vos jeux,
- créations musicales,
- présentations multimédia ...



**835 F HT**

## CAKEWALK APPRENTICE POUR WINDOWS

CAKEWALK APPRENTICE pour Windows, séquenceur 256 pistes livré en standard avec la carte KORG WAVE UPGRADE, réunit de puissants outils pour la création musicale, l'édition de partitions à l'écran... Convivial et très simple d'utilisation, il est idéal tant pour les professionnels que pour ceux qui souhaitent s'initier à la composition musicale assistée par ordinateur.

Si vous n'avez pas encore de carte audio, voici la MAXI solution sonore pour vous !

## Korg Wave Upgrade Maxi Sound 16



- **CARTE SONORE STEREO 16 BITS** pour restituer les meilleurs sons des jeux, avec triple interface CD-ROM (Mitsumi / Panasonic / Sony), interface MIDI, port joystick et connecteur Wave pour une connexion directe à la carte KORG WAVE UPGRADE.
- Livrée avec les logiciels de français Mitsumi RECORDING SESSION pour Windows et SOUND IMPRESSION.

**1260 F HT**  
1495 F TTC

Vous possédez une carte sonore compatible Wave Blaster : SOUND BLASTER 16 Advanced Signal Processing, SOUND BLASTER 16 MUSIC, SOUND BLASTER AWE32, MAXI SOUND 16, SOUND GALAXY 16 bits avec connecteur Wave Blaster...

Grâce à la technologie KORG, véritable référence dans le domaine musical MIDI, la carte-fila KORG WAVE UPGRADE, une fois reliée à votre carte audio, offre à votre PC un son de loin supérieur à celui restitué par la synthèse FM de votre carte sonore.

Pour 885 F TTC seulement, KORG WAVE UPGRADE, livrée avec le logiciel CAKEWALK APPRENTICE POUR WINDOWS, est la solution de haute qualité pour transcender la dimension sonore de vos jeux, compositions musicales, applications multimédia... sans avoir pour autant à changer de carte sonore !

- Carte d'extension compatible MPU 401 et GENERAL MIDI, le standard mondial entre les différents instruments MIDI.
- Se connecte sur les cartes Sound Blaster 16 (avec connecteur Wave) ou sur les cartes compatibles Wave Blaster.

- Synthèse Wavetable issue de la technologie KORG.
- 16 canaux, 128 instruments General MIDI, 4 jeux de perceptions de 47 sons chacun.
- Polyphonie de 32 voix avec forte dynamique pour chaque son.
- Effets de reverb et de chorus pour une restitution comparable à celle d'un orchestre symphonique en concert.
- 4 Mo de sons échantillonnés avec de vrais instruments, en ROM.



Les meilleurs jeux exploitent déjà la qualité sonore KORG WAVE !

**Doom**

**King's Quest VI**

**Kyrandia 2 / Road of Fate**

**Lord of Lore**

**Prince of Persia 2**

**Shadow Caster**

**The 7th Guest**

**The Terminator - Rampage**

**Ultima 2 ...**



Distribué par :

**GUILLEMOT INTERNATIONAL**  
BP 2 - 94200 LA GACILLY - FRANCE Fax : 99 08 94 17  
Tél. : (revendeurs) 99 08 90 68 (service client) 99 08 81 71



Sound Blaster 16, Sound Blaster AWE32 et Wave Blaster sont des marques déposées de Creative Technology. Tous les autres noms sont des marques ou des noms déposés de leurs propriétaires respectifs. Toutes les autres marques, logos ou noms de produits sont des marques de leurs propriétaires respectifs.

Merci de me faire parvenir gratuitement une documentation sur la carte KORG WAVE UPGRADE, ainsi que la liste des revendeurs les plus proches.

Nom : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_

Statut : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Ville : \_\_\_\_\_

Coupons à retourner à GUILLEMOT INTERNATIONAL  
BP2 - 94200 LA GACILLY - FRANCE

# KA-50 HOKUM

### A HELICOPTER FLIGHT SIMULATION

OVER THE SOUTH CHINA SEAS



**SCALE 1:72** | **FORMATS:** 18mm x 20mm COINTEGRATES | **FIRST CLASS POSTAGE GUARANTEED WITHIN 10 DAYS**

[illegible]

Le Essex Whiffell 35-50 Balon. • Le Essex 35-50. • Le 350 Super Comet 35-50. • Le Mustang Jet 35-50.

... (il)les vivent avec un degré de glâbilité (au préjudice, grâce au climat au nord et aux conditions de sol) et d'arborescence tendus et apprivoisés par des plantes domestiquées. Tous les collines de l'appareil unique ne plonge à l'est, pourvu et du système de leur système de la bande arborescente la plus moderne à ce jour. Des rocs photographiques géométriques sans que l'existence de la « charge d'acier Générallement se la l'impact positif des modèles abstraits. Plus récemment les aspects sémiotiques et les caractéristiques des modèles pour constituer une liste de leurs informations et les « schémas des modes de penser »

